GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.230

定价9.80元



DVD视频专题

操作器4P大混战!!

四小编挑战马车Wii

探寻游戏的新价值

因创意而美丽!!

真●风神制作

网络时代 全解家用机

不出家门挑战全球高手

很新很热门
大作攻略评析连锅端

马里奥赛车Wii
怪物猎人2G/大蛇无双
宇宙战争突袭战/大神
日升战役/暗夜杀机

DVD

80分钟以上突破

■火线点评
大神 Wii版
暗夜杀机:结果
■热门攻略
黑暗地带 BOSS战指南

玩家、游戏厂商、广告商，
游戏中广告的三方博弈

玩游戏也难逃广告骚扰?

「无双大作彻底报道」无尽未知/星海传说4/逆转检事
薄暮传说/阿非武士/超级机器人大战A

ISSN 1006-5032



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
GAME SOFTWARE
目录 CONTENTS
2008年13期
VOL.230

CONTENTS

P.32

玩游戏也难逃广告骚扰?
视觉污染全面侵袭电子游戏!

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



SPECIAL 特别策划

032 **游戏中广告的三方博弈**
玩家、游戏厂商、广告商，游戏内广告时代全面到来？！

048 **游戏主机的网络时代**
不出家门挑战全球高手！全解家用机网络时代！

058 **因创意而美丽**
探寻游戏的新价值！游戏创意再探讨！

072 **从《大神》畅谈ACG中的神兽鬼怪**
另一角度深度了解著名游戏中的角色

GAME GUIDE 攻略评析

■038 宇宙战争突袭战
■040 暗夜杀机·结果
■047 大神Wii
■092 日升战役
■098 马里奥赛车Wii
■102 戏剧性迷宫·樱花大战 因为有你
■104 大蛇无双·魔王再临
■006 怪物猎人P2G

固定栏目&特色专栏

游戏新闻眼……004
疾风流言帖……014
中国电玩榜……016
无双报道……018
电玩铁板烧……038
游戏铁板阵……044
闯关族的家……064
大墙画廊……068
绘卷……069
GAMEBAR……070
豪游根……076
名越武艺贴……078
无双专栏……080
猎狐犬基地……081
怪物猎人杂记簿……082
机战专栏……083
龙哥热线……084
科普园地……086
新作发售表……110
电击光盘盒……112

本刊声明

招聘信息

■编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「马里奥赛车」



双周注目图片



↑东芝于4月18日发售了"《FFXI》推荐配置"型主题笔记本电脑。

任天堂在首尔召开发表会 韩版Wii于4月正式推出



本刊讯 4月14日，任天堂韩国公司Nintendo of Korea在首尔市内的Grand Hyatt大酒店召开了大型新闻发布活动"Wii韩国披露发表会"，就任天堂最新世代家用台式游戏主机Wii在韩国市场的展开进行了详细发表。韩版Wii的发售日被正式定为今年4月26日，售价为22万韩元。韩版Wii的首发软件共有8款，其中包括《第一次的Wii》《Wii Sports》等。

Nintendo of Korea是任天堂于2006年7月在韩国设立的全资子公司，并于2007年开始经营NDSL等产品。本次是Nintendo of Korea相隔一年后，在韩国再次正式推出任天堂的主机。据悉，当Wii正式登陆韩国后，Nintendo of Korea将设立专门的销售网点，对Wii及Wii的相关产品进行推广。

实行本土化的韩版主机

在"Wii韩国披露发表会"的开头，Nintendo of Korea董事长兼社长甲田峰雄登台，对韩版Wii的概况进行了介绍。韩版Wii于今年4月26日正式登陆韩国，比日本及北美晚了大约1年半。对于韩版Wii的推出比各方预期要晚一事，甲田称原因是"硬件与软件在韩国本土化作业上的进展不够顺利"，并就此向韩国用户致歉。价格方面，韩版Wii的市场零售价是22万韩元，约合22500日元，比日版主机的25000日元低。

任天堂此次为韩版主机准备的首发软件共有8款，分别为任天堂的《第一次的Wii》《Wii Sports》，Ubisoft的《雷曼·疯狂兔子2》，CAPCOM的《宝岛Z·巴尔巴罗斯的秘宝》，BANDAI NAMCO GAMES的《大家一起玩！南梦宫博物馆》，EA的《FIFA 08》，KONAMI的《Elebits》，以及Ntreeve的《魔法飞球2 PangYa 2nd Shot！》。这8款游戏已经完全实现了韩国本土化，将以正式韩版软件的规格推出。在以后推出的软件链方面，Nintendo of Korea公布了《超级马里奥银河》《Wii头脑轻松教室》《马里奥&索尼克AT北京奥林匹克TM》《吉他英雄3摇滚传奇》等游戏，这些作品的韩版也即将完成并陆续推出。此外，Nintendo of Korea还公布了于2007年12月在日本发售的《Wii Fit》也将于2008年年内登陆韩国的消息。网络服务方面，韩版Wii首发时开通的服务只有"Wii Channel"这一种，"Virtual Console"和"Wii Ware"并没有实际装载。

有评论指出，任天堂此次在韩国推出Wii的形式在亚洲地区是前所未有的。在任天堂之前，微软已经于2006年2月在韩国发售了Xbox360，SCE也于2007年7月在韩国发售了PS3，但在游戏软件方面，这两种主机基本采取将日版或美版游戏改换成韩版包装直接发售的形式，在硬件方面也没有专门进行本土化。这种做法是为了缩短各种商品输入韩国的时间差，也便于韩国玩家玩各种输入版游戏。但是，Nintendo of Korea从韩版Wii的开发阶段起，就已经明言要实行完整的韩国本土化。其中值得关注的是，韩版Wii主机中的系统被固定成了韩文版，无法读取韩国以外版本的游戏软件。也就是说，韩版Wii不具备和其它版本Wii的软件互换性。任天堂采用这样的封闭型市场战略，无疑是为了应对当前韩国游戏市场上盗版横行的状况。目前，任天堂已经和42家韩国游戏发行商签约，准备陆续为Wii投入游戏新作。

NDSL和Wii的不同市场

在甲田峰雄之后登台的是任天堂社长岩田聪。岩田首先概述了任天堂119年的发展历程，并概括了任天堂当前以NDS和Wii为主要产品的市场经营状况。对于当前的韩国市场，岩田阐述道："如今韩国堪称PC网络游戏的世界第一国，但游戏专用机种还没有达到爆发性的普及，市场规模依然很小。韩国的游戏用户以年轻人为中心，包括中高年龄层用户群在内的广阔游戏土壤还没有形成。"岩田认为，这种独特局面的形成和韩国游戏市场以PC网络游戏为主的发展形式有很大关系。



随后，岩田概括了Nintendo of Korea于2007年1月发售的韩版NDSL的市场状况。到现在为止，韩版NDSL的销量已经突破了140万台，官方韩版游戏已经发售了52款。岩田称，这个销售数字实证了本土化经营方式在韩国的效果，并且也鲜明体现出了韩国"游戏人口扩大"的趋势。

Nintendo of Korea此次在韩国正式发售Wii，可以看成是任天堂在韩国"扩大游戏人口"的第二阶段战略。不过岩田同时强调，NDSL在韩国的成功并不能保证Wii在韩国也一定会成功。从现实问题上讲，韩版NDSL仍然承受着来自盗版的强大威胁，任天堂自身也无法提出决定性的解决方案。目前，在韩版NDSL上插着烧录卡的玩家比比皆是，主机的销量增长和软件的销量增长明显不成比例，这都说明了游戏厂商在韩国进行市场发展的严峻形势。Nintendo of Korea此次采取严格地域化限制的展开形式，表明了任天堂想要重新整理在韩游戏事业的决心。

符合地域性的宣传战略

"Wii韩国披露发表会"同时还公布了Wii在韩国的宣传战略，在韩国及日本拥有很高人气的韩星元彬将出任Wii在韩国的形象代言人。元彬本人来到发表会现场亮相，会场上同时放映了由元彬主演的电视广告，广告中收录了元彬手持Wii遥控器玩《Wii Sports》的画面。这套广告共有5个版本，从发表会举办的4月14日开始在韩国各大电视台播放。

在整个发表会最后的展示环节中，任天堂社长岩田聪和形象代言人元彬现场进行了《Wii Sports》的网球对决。在一番激烈的交锋后，岩田聪以2:1的比分战胜了元彬。输了球的元彬笑着对发表会的主持人说："我刚才手下留情了。"元彬表示，自己在拍摄广告的时候玩到了《Wii Sports》中的各种比赛项目，并觉得其中网球这一项最为有趣。

韩国虽然拥有强大的网络游戏市场，但正规的家用游戏机市场规模非常小。但近年来，随着NDSL等流行主机的进入，韩国的"游戏人口"也确实在坚实地增长着。Wii的正式展开究竟会对韩国家用游戏市场形成什么影响现在还不得而知，而任天堂今后在韩国采取的市场战略，也是各方都很感兴趣的一件事。

软件 日本专讯 Xbox360网络促销活动

本刊讯 微软公司从4月14日开始在Xbox360网络服务“Xbox Live”上实施网络促销活动“FEEL the LIVE Campaign”，以推动其网络服务产品“Xbox Live金色会员证”的销售。这项活动将于今年6月30日结束。

“Xbox Live金色会员证”是Xbox360的一种网络服务产品，以月为单位发售，购买了这款产品的用户将在有效期间内享受到金色会员特有的服务。“FEEL the LIVE Campaign”就是以这款网络商品为主题的促销活动。在本活动举行期间，凡是购买“Xbox Live金色会员证”产品的用户，都可以获得100点微软点数作为奖励。

据悉，官方在本次活动期间还将进行三次抽奖活动，幸运者也可以获得微软点数作为奖品。三次抽奖的截止时间分别是5月14日、6月1日和6月30日。用户使用“金色会员证”上的号码登录“Xbox Live”后，在网页上填写相应的资料后就可以参加抽奖。抽奖依据“金牌会员证”的种类而分成不同的奖项，3个月类型的“会员证”奖品是7000点微软点数，12个月类型的“会员证”奖品是35000点会员点数。目前，“Xbox Live金色会员证”作为“Xbox Live”新锐产品的推广作用还有待观望。

事件 日本专讯 Alchemist 新作发表会

本刊讯 4月12日，Alchemist在东京新木场的Studio Coast会馆中召开了大型新作发表会兼宣传演出活动“Alche祭2008”，公布了将于PS2和PSP上发售的数款新作。

Alchemist是日本知名的游戏角色周边生产商兼游戏软件发行商，曾将很多PC上的恋爱AVG改编到家用机平台上，是角色型游戏的代表厂商之一。本次“Alche祭2008”邀请了很多著名声优和演唱游戏歌曲的歌手到场，还在现场设置了规模很大的周边销售区，具有Alchemist的典型风格。

本次发表会兼演出活动总共举行了4个小时，在作品介绍环节中，除先前已经公布的PS2游戏《ARIA 起源·蓝色行星的天空》《深红·日常的境界线》和NDS游戏《秋蝉鸣泣之时·绊》之外，还公布了三款全新的作品。这三款游戏是PS2版AVG新作《恋少女与守护之盾》和《Sugar+Spice绝妙事物》，以及PSP版对战ACT游戏《秋蝉鸣泣之时Day Break》。这三款新作都是PC移植游戏，其中《秋蝉鸣泣之时Day Break》原本是由业余游戏制作团体“黄昏Frontier”开发的同人游戏，本次移植到PSP上之后，将追加各种全新的要素。目前，这三款新作的发售日和价格还没有确定。

在新作介绍环节之后，很多知名游戏歌手陆续登台，在发表会现场演唱了Alchemist经典游戏作品中的主题歌曲。



事件 日本专讯 S·E新型网络服务 用户可以自制游戏

本刊讯 4月10日，SQUARE ENIX在其运营的PC免费会员制网络服务“SQUARE ENIX MEMBERS”中开设了新型服务项目“GAME BRAIN”。这种服务的内容类似游戏开发工具，用户只要具有一般的网络环境，就可以使用它制作自己的原创游戏，并且直接在网上发表。

“GAME BRAIN”网络服务面向一般大众免费公开，上网者可以自由游玩其他人发表的游戏作品，但想自己制作游戏则需要拥有“SQUARE ENIX MEMBERS”的会员资格。实际开发游戏时，用户使用的是一个名为“游戏开发室”的网络浏览器专用开发工具。开发时，用户可以自行设定角色及背景，而图像效果及BGM则可以从内设资料库中进行选择。使用这种工具，任何人都可以轻松制作出原创游戏。

开设这项服务的同时，SQUARE ENIX和日文雅虎游戏频道联合举行了投稿作品的评奖活动，报名时间到4月30日截止，作品的提交时间到6月2日为止。届时，优秀的投稿作品将在日文雅虎上公开。

软件 日本专讯 《逆转》系列出新作 御剑怜侍成主人公

本刊讯 CAPCOM于4月11日公布了《逆转裁判》系列的NDS最新作《逆转检事》，其发售日与价格还未确定。



《逆转裁判》是CAPCOM著名的法庭辩论AVG系列，诞生于2001年，其正统作品至今已经推出了4代。在前几作当中，主人公的身份都是辩护律师，而在此次公布的外传类作品《逆转检事》中，游戏的主人公换成了系列中经典的检察官角色御剑怜侍。与系列以往作品中以法庭辩论为主的剧情展开方式不同，本作更加重视“案件现场”。因此在本作中，玩家将换上全新的视角，以检察官的身份亲自对案发现场的情况进行解读，并逐渐摸清案件背后隐藏的真相。

在公布这款《逆转》新作的同一天，CAPCOM开设了这款游戏的官方网站。官方宣称，在今后一段时间中还将陆续公布关于这款游戏的最新情报。

4月10日

●MMV宣布，将于今年7月31日发售NDS新作《Steal Princess盗贼皇女》，这款游戏的类型是动作冒险，售价为5040日元。在游戏中，玩家将操作身为盗贼的女主角对140个以上的关卡进行挑战，边打倒敌人边解开谜题，以获得关卡深处的宝物。



●任天堂宣布，将于今年4月下旬发售NGC对应新色手柄“White”，价格为2000日元。这是任天堂发售的第6种颜色的NGC对应手柄。其主要用途是在Wii上玩NGC手柄对应游戏以及网络服务“虚拟主机”中下载的游戏，当然也直接对应NGC主机。

●SQUARE ENIX在其运营的PC免费会员制网络服务“SQUARE ENIX MEMBERS”中开设了新型服务项目“GAME BRAIN”，这种服务类似游戏开发工具，用户可以使用它制作自己的原创游戏，并且直接在网上发表。SQUARE ENIX还和日文雅虎游戏频道联合举行了投稿作品的评奖活动。（请见本刊详细报道）

4月11日

●CAPCOM公布了著名推理AVG系列《逆转裁判》的NDS最新作《逆转检事》，其发售信息目前还没有确定。这款新作改变了系列以往作品中主人公是辩护律师的设定，以检察官御剑怜侍作为主人公，从新的视点展开法庭辩论。（请见本刊详细报道）

4月12日

●Alchemist在东京召开了大型新作发表会兼宣传演出活动“Alche祭2008”，在现场公布了三款PS2及PSP的游戏新作，并召开了游戏歌曲的主题现场演唱会。（请见本刊详细报道）



4月14日

●微软公司开始在Xbox360网络服务“Xbox Live”上实施网络促销活动“FEEL the LIVE Campaign”，以推动其网络服务产品“Xbox Live金色会员证”的销售。活动期间中，凡是购买这款网络产品的用户都将获得100点微软点数作为奖励。（请见本刊详细报道）

4月14日

●KONAMI公布了PSP版《游戏王》新作《游戏王决斗怪兽GX双重之力3》，发售时期暂定为2008年秋，价格未定。这款游戏是《游戏王决斗怪兽GX双重之力》的正统续作，根据电视动画版《游戏王GX》改编而成。



●SPIKE公布了NDS恐怖冒险游戏《黄昏综合症·被禁的都市传说》，这款游戏将于今年7月24日发售，价格为5040日元。本作是恐怖冒险游戏系列《黄昏综合症》正统续作，日本电影导演、剧本家福谷修参加了本作的剧本编写。（请见本刊详细报道）

4月15日

●美国《时代周刊》开始进行2008年度“全球最具影响力的100位人物”评选，任天堂的宫本茂名列候选人名单之中。“全球最具影响力的100位人物”是《时代周刊》每年都要进行评选的例行特别企划，今年总共提出了207位候选人的名字，并已经开始公开征集投票。目前，宫本茂位列投票榜的第三名。

●加拿大游戏开发公司Big Blue Bubble宣布，该公司正在为Wii的网络游戏下载服务Wii Ware开发游戏作品《Home Sweet HomeomeHome》。这款家居设计游戏先前已经发售过PC版。（请见本刊详细报道）

●任天堂公布了Wii新作《突击高级战争VS》的发售信息，这款“战略动作游戏”将于今年5月15日发售，价格为6800日元。《突击高级战争VS》是任天堂著名战略模拟游戏《高级战争》系列的最新作品，加入了较多动作要素，对应Wii遥控器的全新操作。（请见本刊详细报道）



4月16日

●任天堂美国公司正式公布了美版《Wii Fit》的价格，这款“新感觉体感锻炼游戏”在美国的零售价为89.99美元，发售日仍然如同先前公布的一样，是今年5月19日。（请见本刊详细报道）

●美国娱乐业界调查公司Electronic Entertainment Design and Research提出的一份调查报告称，在游戏发售之前推出体验版可能会使正式版的销量下降。该公司列举了PS3和Xbox360的一些游戏作品作为例证，数据显示，只推出宣传影像的游戏比同时推出宣传影像与体验版的游戏销售势头好。

软件 日本专讯 Wii《突击高级战争》公布

本刊讯 任天堂近日正式公布了Wii新作《突击！高级战争VS》的发售信息，这款“战略动作游戏”将于今年5月15日发售，价格为6800日元。

Wii版《突击！高级战争VS》是任天堂著名模拟游戏《高级战争》系列的最新作，玩家要操作士兵、战车、战斗机、战舰等各种作战单位，设法让自军取得战役的胜利。在游戏中，玩家要扮演小队的司令官，一边操作麾下的作战单位，一边对平行作战单位发出攻击及防御等指示，完成各种各样的战斗任务。

本次的《突击！高级战争VS》特别强调了“战略动作”的新形式，游戏不再像以往那样是纯粹的战棋，而要靠Wii遥控器手柄来进行转换视点等即时操作。对于自己不操作的单位，玩家也要分别作出指示。本作中登场的战斗单位涵盖海陆空三军，兵种达到20种以上。单位种类之间存在攻击及防御上的相克关系，玩家在游戏时要注意拟定战略。

本作中除了一个人游玩的“剧情模式”之外，还搭载了供多人上网游玩的“Wi-Fi模式”。在“Wi-Fi模式”中，玩家们既可以相互对战，也可以合作共同挑战困难的任务。利用“朋友登录”机能后，玩家可以随时和相识的玩家享受网络游戏的乐趣。



特报 美国专讯 《Wii Fit》美版售价公布

本刊讯 任天堂于4月16日公布了美版《Wii Fit》的官方价格，这款Wii“新感觉体感锻炼游戏”的市场零售价为89.99美元。这个价格约合9000日元，和日版的零售价8800日元大致相当。

与日版一样，美版《Wii Fit》也是游戏软件与Wii专用游戏周边“Wii平衡板”套装的形式发售。发售日仍然如同先前公布的一样，是今年5月19日。在公布零售价的同时，任天堂美国公司还公布了美版《Wii Fit》的先行预约赠品计划。在4月18日到4月20日期间，凡是在任天堂位于纽约洛克菲勒中心中的专营设施“Nintendo World Store”中对这款商品进行预约的顾客，都可以获得印有任天堂专务董事、著名游戏制作人宫本茂亲笔画及签名的特制T恤衫。对这款商品进行预约需要事先交付5美元预约金，而这款T恤衫只发放给最先提出预约的1000名顾客。

《Wii Fit》是任天堂本社开发的Wii专用体感运动类游戏软件，最初公布于2007年7月的E3展，并于同年12月1日在日本率先发售。使用这款游戏套装中的“Wii平衡板”，玩家可以对自己的健康指数进行测定，并进行“瑜伽”“肌肉训练”“平衡训练”等室内运动。到目前为止，这款游戏已经在日本创下了150万套的销量。《Wii Fit》是代表着任天堂新型游戏理念的代表性作品，本作在世界市场上的状况今后将继续受到广泛关注。

特报 日本专讯 掌机恐怖游戏新作 NDS《黄昏综合症》

本刊讯 SPIKE近日公布了NDS恐怖冒险游戏新作《黄昏综合症·被禁的都市传说》。这款游戏将于今年7月24日发售，价格为5040日元。SPIKE同时开设了这款游戏的官方网站。

《黄昏综合症（Twilight Syndrome）》，该游戏是由HUMAN及SPIKE于1996年推出的恐怖冒险游戏系列，曾经先后在PS上发售了3部作品。2001年，这个系列还以《黄昏综合症·卒业》为题拍摄成了电影。本次发售的《被禁的都市传说》是该系列相隔数年的正统续作，曾经于2007年执导了电影《恐怖童谣》的日本电影导演、剧本家福谷修参加了本作的监督和剧本工作。本作的主题依然是女高中生解明心灵现象传说背后的真相，系列中的“横向卷轴”“心跳测量计”“真实声音”等经典游戏系统依然健在。此外，本作中还搭载了对应NDS独特操作方式的的触笔搜查机能等新系统。



软件 美国专讯 Wii Ware再添新作 家居设计游戏问世

本刊讯 加拿大游戏开发公司Big Blue Bubble宣布，该公司正为Wii的网络游戏下载服务Wii Ware开发游戏作品《Home Sweet HomeomeHome》。本作是一款以“家居设计”为主体的游戏，2007年11月已经发售过PC版。

在《Home Sweet HomeomeHome》中，玩家要扮演一位室内设计师，负责为顾客设计室内装潢及家具摆设的样式。玩家要听取来自顾客的各种意见，并设计出用户满意的室内环境。首先，玩家要根据顾客的喜好从各种各样的装饰道具中进行选择，然后再指示工匠们进行作业，将设计在房间中得以实现。游戏的界面非常直观，玩家只要选择屏幕上的图标，就可以完成各种复杂的设计工作。厂商声称，比起PC版来，这款游戏的Wii版将完全对应Wii遥控器的操作，实现平易而富于直觉的操作。目前，这款游戏的具体发售日和价格还没有公布。



软件 日本专讯 NDS《海格利斯的荣光》

本刊讯 近日，任天堂公布了NDS新作《海格利斯的荣光·魂之证明》。这款以希腊神话为主题的角色扮演游戏将于今年5月22日发售，价格为4800日元。

《海格利斯的荣光·魂之证明》是一款讲述了拥有不死之身的主人公们为寻找自己不死的理由而踏上旅途的角色扮演类游戏，游戏的舞台是神话时代的希腊。一位失去记忆的少年漂流到了荒凉的海岸上，彷徨的少年在流浪中遇到了同伴，走进了被奥林匹斯众神、英雄与魔法统治的世界。

本作采用了俯瞰视点的传统PRG型界面，战斗方式是回合制，除通常攻击之外，主人公还可以使用“魔法”“技能”以及在特殊条件下使用的“特技”进行战斗。战斗中，玩家可以使用触笔在触摸屏上直接选择行动。在使用攻击魔法或攻击技能时，玩家使用触笔在下屏中进行一些特殊操作后，还可以使招式效果变得更加强力。随着魔法及技能的水平提升，强化操作也会逐渐复杂。本作中具有“锻冶”要素，玩家可以在“锻冶屋”中制造装备，或者通过改良为装备追加特殊攻击。除此之外，玩家还可以将冒险中拾到的锈蚀装备送到“打磨屋”中打磨，使之恢复原来的功能。



《海格利斯的荣光》是DATA EAST旗下著名的RPG系列，本次发售的新作是对该系列的一种延续。本作的剧本由参与过该系列开发的制作人野岛一成负责撰写。

特报 日本专讯 NDS日版软件销量过亿



本刊讯 日本电子业界信息资讯公司Media Create近日发表的一份报告中称，到今年4月13日为止，NDS日版游戏软件的实销量已经突破1亿套。

Media Create同时公布的数据显示，到今年4月，NDS和NDSL日版主机的合计销量已经达到了2200万台。迄今为止发售的NDS日版软件总共有922款，其中销量突破百万的顶级畅销作品共有21款。每台日版主机平均对应的日版游戏软件数量为4.5套。在这种主机基数上达成这样的软件装着率是很难得的。

在NDS日版软件销量的排行榜上，排名首位的是发售于2006年5月25日的《新超级马里奥兄弟》，累计销量为517万套，第二位是发售于2005年12月29日的《更锻炼大脑的DS训练》，累计销量为483万套，第三位是发售于2005年11月23日的《欢迎光临·动物之森》，累计销量为469万套。另外，销量排行榜上位列前十位的软件全都是任天堂及其子公司POKEMON发行的，任天堂本社软件“一枝独秀”的局面目前还没有发生改变。

日版NDS主机发售于2004年12月2日，达成软件销量过亿的纪录只用了3年零5个月。与NDS同样在日本达成主机实销量2000万台以上的PS2主机达成软件销量过亿曾经用了4年零3个月，相比较之下，NDS在日本的受欢迎程度一目了然。NDS主机从发售之后，在销售上创下了很多业界纪录，这款掌机的强大商业能量，还会在今后继续得以释放。

软件 日本专讯 SCE公布PS3新作《死魂曲·新译》问世

本刊讯 SCE于4月中旬公布了PS3新作《死魂曲·新译（SIREN NEW TRANSLATION）》。这款恐怖动作游戏将于今年7月24日发售，价格目前还没有确定。

恐怖动作游戏系列《死魂曲》以日本的集落及孤岛为舞台，描写了一些被卷入奇怪事件的人们的遭遇。本系列的主题是在周旋中避开敌人，设法使自己生存下来，游戏中特殊的气氛描写开创了恐怖游戏的新境地。根据目前公布的信息，本作的剧情发生在系列第一作的场景“羽生蛇村”中，但本作和系列第一作在剧情间有什么关联现在还不得而知。

在公布《死魂曲·新译》的同时，SCE开设了这款PS3新作的官方网站，并放出了游戏的宣传影像。在影像里，系列中经典的异形角色“尸人”再次亮相。此外，SCE还于4月25日在其PS3网络服务“Playstation Store”中放出了这款游戏的体验版。



事件 日本专讯 游戏开发工具业界召开大型巡回展会

本刊讯 日本数家游戏开发工具及中间件制造厂商于近日联合宣布，将于今年6月在日本召开相关业界的大型巡回展示会“Game Tools & Middleware Forum 2008”。今年是该展会第6次举办，出展公司总数达到过去最大的19家，展会现场还将举行主题研讨会。



今年的展会将在东京、大阪、福冈三个会场依次举办，东京会场的举办时间为6月4日，大阪会场的举办时间为6月13日，福冈会场的举办时间为6月17日。电子业界信息资讯公司Media Create社长细川敦将在展会开幕时进行以游戏多极化为主题的基调演讲。

游戏开发工具和中间件是近年来游戏开发领域最新的关注焦点。在此次展会的三个会场中，主办方将分别举行主题讲座。PS3游戏《忌火起草》，SEGA的动画开发引擎“Magical VEngine”等将在讲座中作为实例进行介绍。除此之外，TECMO、From Software等游戏公司也将出席展会的现场研讨会。

4月17日

●任天堂公布了NDS新作《海格利斯的荣光·魂之证明》，这款以希腊神话为主题的RPG游戏将于今年5月22日发售，价格为4800日元。《海格利斯的荣光》曾是DATA EAST旗下著名的RPG系列，本作在风格上继承了系列历来的特点。（请见本刊详细报道）

●日本电子业界信息资讯公司Media Create发表的报告中称，到今年4月13日为止，NDS日版游戏软件的实销量已经突破1亿套。从日版NDS的发售日算起，这款掌机仅仅用了3年零5个月就达成了这一纪录。（请见本刊详细报道）

●某海外媒体发表消息称，欧洲委员会已经承认了法国综合型企业Vivendi和美国游戏发行商Activision的企业合并。这两家企业的合并消息是2007年12月公布的，合并后的公司名称叫做Activision Blizzard。欧洲委员会宣称，合并后的公司将和EA等其它大型企业在市场上公平竞争，“不存在寡头垄断的危险”。

●EA宣布，其旗下的著名生活模拟游戏系列《模拟人生》的全球累计销量已经突破了一亿套。《模拟人生》系列迄今为止已经登陆了PC、家用游戏机和手机等众多平台，发行国家达到60个，发行语言达到22种。

4月18日

●SCE发表了PS3新作《死魂曲·新译》，这款恐怖动作游戏《死魂曲》系列的最新作将于今年7月24日发售，售价目前还没有确定。SCE于同一天开设了这款游戏的官方网站，并宣布于4月25日发布这款游戏的体验版。（请见本刊详细报道）

●CAPCOM公布了Wii恐怖动作游戏《生化危机0》的发售信息，这款NGC同名游戏的移植作品将于今年7月10日发售，价格为4190日元。



4月19日

●日本数家游戏开发工具及中间件制造厂商联合宣布，将于今年6月在日本召开相关业界的大型巡回展示会“Game Tools & Middleware Forum 2008”，本届展示会将于东京、大阪、福冈的会场依次举行，并将在现场以PS3和NDS等主机上的软件开发为例举办讲座。（请见本刊详细报道）

●美国著名商业杂志《商业周刊》公布了今年“世界上最具革新性的50家企业”的评选结果，任天堂和索尼分列榜单的第7位和第9位。其中，任天堂首次登上该榜单是在去年，当时的排名是第39位。

在背后默默注视名作的进化

——SCE游戏制作人池尻大作访谈

提到池尻大作这个名字，可能很多玩家都感到有些陌生，但如果提到《大众高尔夫》系列，没有听说过的玩家恐怕就不多了。作为日本的“国民级”运动游戏系列，SCE的《大众高尔夫》不仅在日本享有顶级人气，在其它国家也同样受到欢迎。虽然这个系列不像动作类或者角色扮演类大作那样拥有耀眼的光环，但也一直凭借其坚实的用户基础活跃在游戏市场的一线。作为《大众高尔夫》系列的制作人，池尻大作身上也同样有着这种默默无闻却又坚实稳重的气质。

对制作人职业的独特思考

——提到池尻先生，大家肯定会先想起《大众高尔夫》。能不能请您首先谈谈自己成为一名游戏制作人的契机与经过呢？

池尻■首先需要说明的是，我并不认为自己是一个游戏的创作者。如果以“创作”的制作人身份来接受这次采访，我觉得有些奇怪。虽然我现在和创作者们一起做着游戏制作方面的业务，但这只不过是在工作需要中逐渐变化而来的。我大学毕业后进入第一家游戏公司时分配到了制作进行和日程管理方面的部门，在那里积累了辅佐游戏制作的经验，所以后来才当起了游戏制作人。其实最初我自己是希望到销售或者宣传部门去的。命运这种东西真是不好说。（笑）

——您进入SCE后，是立刻就当上了《大众高尔夫》的制作人吗？

池尻■在第一次面试时，他们问我“能不能让你负责《大众高尔夫》”。当时正处于《大众高尔夫3》的开发期间，制作人由部门主任暂时兼任，公司正在寻找可以担任专属制作人的人。虽然我没玩过高尔夫，但当时还是回答了“非常高兴接受这个任务”。（笑）从那以后，我就一直当制作人了。

——“制作人”的工作似乎一直给人一种漠然的印象……具体来讲，您都负责哪些工作呢？

池尻■“制作人”的确是个可疑的头衔，我自己也这么认为。（笑）实际上，当开发工作进展顺利的时候，制作人并没有什么工作。只有当开发陷入瓶颈，出现缺乏人手及资金，或者发生版权问题的时候，才是制作人应该展开工作的时候。

——有麻烦的时候才上阵对吧。

池尻■在制作团队当中，很多人对预算及期限并不太关心。而且，这些东西也不是他们工作的本分。所以，负责管理这些的就是制作人了。将具体制作以外的东西承担下来，是游戏创作者们工作时多少能够轻松一点，制作人的存在意义大概就在这里。

——嗯……我觉得这是一项非常注重平衡的工作。

池尻■游戏这种东西，只靠一个天才是做不出来的。如果把创作摆在过于优先的位置，就会把费用和期限全都抛到脑后去了。（笑）但反过来，不让创作者专注于开发，又没法做出好东西来。所以，让创作者专心去做，让立场相对的人进行协调，开发才能顺利进行。与其说是平衡，倒不如说是一种日本式的照顾方式。

——那么，池尻先生认为作为制作人最重要的能力是什么？

池尻■我觉得最重要的是尊重创作者的心情。我自己既不会编写程序，又不会画画，因此对能做到的人一直抱有尊敬之情。拜托他们做一些事情的时候，我也会带着这种心情去对待，并仔细思考自己有没有将想法正确传达给了对方。我自己做不来什么创造性的工作，却身处核心开发现场，我觉得这是一种幸运。当然，在外人看来，我的职务还是有点可疑。（笑）

向次世代进军的《大众》

池尻■——《大众高尔夫》可以说是为数众多的高尔夫游戏中唯一得到了“市民权”的作品。在池尻先生看来，其原因是什么呢？

池尻■因为是村守（将志，Clap Hanz社长，《大众高尔夫》系列制作总监）先生制作的，用这一句话就可以概括了。这个系列已经推出了如此多的作品，但“任何人都可以简单游玩，并感受到乐趣”的根本宗旨却从来没有发生偏差，这一点真的很厉害。为游戏制作续篇时很容易陷入复杂化的泥沼，但如果真出现了这种倾向，他们会不断推翻重来，开发作业进行得非常彻底。在《大众高尔夫》的项目中，对已经做好的部分进行完全返工的事相当多。只要村守先生说“这样做可能更有趣”就基本不会错，即使已经没有时间，还是会要求现场开发人员动手。（笑）

——您似乎非常信赖村守先生。

池尻■我们和Clap Hanz已经合作7年了。说到《大众高尔夫》，本来应该是村守先生接受采访。不过，他是个“有时间接受采访还不如去做东西”的人。因此，我原本只是想代替村守先生说一些话而已。



池尻大作

Ikejiri Daisaku

曾经拥有在两家游戏开发公司就职的经历，2000年10月进入SCE，负责《大众高尔夫》系列的开发工作。目前任SCE日本工作室的总制作人，负责着数项与外部开发公司签约制作的游戏项目。

——作为《大众高尔夫》系列的制作人，您有什么印象非常深刻的事吗？

池尻■开发《大众高尔夫3》的时候，富士电视台有过一个使用游戏对高尔夫球赛的实况转播进行解说的企划。这种事只让Clap Hanz去做很困难，宣传部门又不可能了解开发细节，处于中间立场的我恰好可以负责这一工作。我觉得这是件使我感到“自己做出了独特贡献”的事。

——能不能请您透露一下《大众高尔夫》系列今后的动向呢？

池尻■PSP的《大众高尔夫Portable 2》已经推出，我们终于可以有时间着手开发《大众高尔夫5》的后续软件了。除了新的角色和赛道，我们也在精心准备新的企划，请大家期待。

——下一部作品已经开始运作了对吧。这确实非常令人期待。2006年，你们发表了《大众网球》，《大众》系列今后会不会有别的延展呢？

池尻■这个该怎么说呢……（笑）停留在创意阶段的想法有很多，请大家尽情发挥想象力来等待吧。

其它方向上的意欲之作

——除了《大众高尔夫》之外，池尻先生还担任了《AFRIKA（暂定）》等游戏的制作人。这些作品的开发状况如何了？

池尻■《AFRIKA（暂定）》是从面向次世代机种的企划中诞生的开发项目，它拥有在世界范围内展开的可能性，在经过了不到3年的时间后已经基本成形。在企划刚通过的时候，立川胜基社长就成立了Rhino Studio（SCE于2005年4月设立的游戏工作室），并在2005年E3上播出了宣传影像。

——壮阔的非洲自然风景与逼真的影像形成了话题。可是，这究竟是款什么样的游戏，到现在也……

池尻■我也觉得差不多应该放出详细情报了。（苦笑）不过，在现在这个只要调查网络就什么都能知道的时代，保留一些不知道的消息也不错。

——该不会是刻意隐藏情报来吸引注意力的战略吧？

池尻■不，没有那种事。只不过，当我们看到宣传影像刚刚推出时的反应后，觉得由于形成了话题，最好还是沉默一段时间……（笑）

——真是非常勾引人的想象力呢。

池尻■大家有过各种各样的想象，这确实很有趣。实际上，在这款作品通过时，就算解释得非常详细，还是有人说“没听明白”。这项企划做起来确实很难。像这种作品，销售数量很难预估，有可能只卖3万套，但也有可能一口气卖100万。如果总是赌博，公司就要倒了。因此，我们才做了一些先手准备。



事件 日本专讯 PS3《HOME》公测临近

本刊讯 SCE于4月22宣布，PS3网络交流服务《PLAYSTATION HOME》将于今年夏天以一部分用户为对象进行限定范围的β测试，此外，这项网络服务的公开β测试也将于今年秋天进行。

《PLAYSTATION HOME》是在3D图像技术构筑的广阔虚拟空间中，让PS3用户相互见面，通过游戏和直接对话享受网络生活的交流类网络服务。进入虚拟空间后，玩家首先要在"自宅"中编辑自己的网络形象，然后操作这个"分身"在网络世界的各种设施中行动，除和其他玩家交流及进入联网游戏外，还可以参加由厂商举行的各种活动。在年初举行的"游戏开发者大会2008"中，本网络项目的负责人赤川良二对服务的具体内容进行了详细解说。



《PLAYSTATION HOME》最初预定于2007年年中开始运营，但在2007年的东京游戏展上，SCE董事长兼CEO平井一夫宣布这项服务延期至2008年春。本次发表意味着这项服务将继续延后一个季度，但对于PS3玩家们来说，能看到具体日程终究是个好消息。平井一夫在此次发表中称，虽然公开运营时期再度推迟，但进行调整与补充之后，服务的具体内容将更加充实。β测试的具体方式及日程目前还没有公布。

事件 日本专讯 PS2版《机战Z》发表

本刊讯 4月19日，BANDAI NAMCO GAMES在东京品川的王子饭店召开了主题宣传展示活动"超级机器人大战感谢祭2008"，并在活动现场发表了《超级机器人大战》系列在PS2上的新作《超级机器人大战Z》。

"超级机器人大战感谢祭"今年已经是第6次召开。活动的观众采取报名抽选制，总共有1200个名额，但事先报名的人达到8219名之多，可见《超级机器人大战》系列在玩家们心目中的人气。在活动的开头，日本动画界著名歌手水木一郎亲自进行了太鼓演奏，NBGI的副社长鹈之泽伸随后进行了现场致辞。致辞完毕后，主办方举行了新作发表仪式，正式公开了正在开发中的新作《超级机器人大战Z》。这款PS2版《机战》类战略角色扮演游戏共收录了22部动画中的角色和机体，其中《宇宙大帝GOD SIGMA》等作品是首次进入《机战》。《机战》系列制作总监寺田贵信、《超重神GRAVION》监督大张正己等嘉宾来到现场，就《机战Z》的开发进行了对谈。寺田表示，《机战Z》的各方面表现都"超出了系列以往作品的水平"。目前，这款新作的具体发售日及价格还没有公布。



←游戏中的画面进行了重新设计。

特报 海外专讯 NDS再添专用周边 新款式保护包推出

本刊讯 日本游戏周边生产商Keys Factory于4月24日发售了新型NDS收纳包"DS Lite Case Chocolat"和NDS卡带收纳包"DS Card Case Mini Chocolat"。这两种商品都是任天堂授权的指定产品，NDS收纳包的售价是1900日元，NDS卡带收纳包的售价是1300日元。

"DS Lite Case Chocolat"是在两层布地之间夹入棉、毛及聚氨酯橡胶等芯后，再施以纳缝处理后成型的主机保护套，外观具有坚实的质感与优良的高级感。由于内外都采用了软质素材，这款保护套的防划伤及防冲击性很好。保护套侧面还附有挂手带的挂环。这款商品共有巧克力黑、牛奶白和悬钩子粉这三种颜色。

卡带收纳包"DS Card Case Mini Chocolat"的外部质地和主机收纳包相似，内部则采用了防静电的质地，总共能容纳4块NDS卡带。这款商品与主机收纳包相同，也具有三种颜色的版本，商品的包装中还附有一块用来擦拭NDS液晶屏的清洁布。



事件 美国专讯 Take2顶住收购压力 EA运作被迫延迟

本刊讯 EA于4月21日宣布，将其公开收购Take Two Interactive股票的期限从今年4月18日延长至今年5月16日，股票的收购价格也从每股26美元下降到了每股25.74美元。

相关资料显示，在原先开示的运作期间内，EA只收购到了Take Two股票的大约8%，与收购Take Two的计划相距甚远。EA宣称，为了"使市场竞争更加健全"而正在向美国联邦贸易委员会（FTC）申请第二次情报支持。

EA提出的新收购期限5月16日是Take Two最新大作《横行霸道4》正式发售的半个月以后。《横行霸道4》是EA和Take Two在收购问题上的争执核心，本作的推出无疑会使EA的收购形势陷入不利。一位美国网络媒体的资深评论员对这个新动向作出了这样的判断："他们（EA）或许已经觉得这个计划并不是太好，没有提高收购金额就是证明。虽然这确实是个好机会，但如果他们觉得这是对成长不可或缺的战略，一定会更加积极地运作的。"



4月19日

●BANDAI NAMCO GAMES于东京品川召开了主题宣传展示活动"超级机器人大战感谢祭2008"，在活动现场发表了《超级机器人大战》系列在PS2上的新作《超级机器人大战Z》。主办方还在现场播放了《机战》系列近期各机种新作的最新宣传影像。**（请见本刊详细报道）**



4月21日

●EA公开发表声明，将其公开收购Take Two Interactive股票的期限从今年4月18日延长至今年5月16日，股票的收购价格也从每股26美元下降到了每股25.74美元。EA公布的资料显示，在原先开示的运作期间内，EA只收购到了Take Two股票的大约8%。**（请见本刊详细报道）**

●日本一Software宣布，由于其北美子公司NIS America事业展开顺利，此次将新设欧洲子公司NIS Europe，专门负责欧洲市场的发行工作，进一步强化海外事业。NIS Europe的社址暂定在美国加利福尼亚州的圣地安那市。日本一Software是日本著名的游戏开发及发行商，代表作有《魔界战记Disgaea》等。

4月22日

●SCE宣布，将从今年夏天开始实行PS3网络交流服务《PLAYSTATION HOME》的限定用户β测试，此外，该服务的公开β测试也将于今年秋天展开。《PLAYSTATION HOME》是供PS3网络用户在广阔的虚拟空间中进行交流的网络服务，原本预定于2007年开始运行，后宣布延期。**（请见本刊详细报道）**

●Acquire公布了PSP新作《剑与魔法与学园》，这款3D迷宫类RPG暂定于今年6月发售，价格未定。本作设计了"学园"与"迷宫"两个大的场景，在"学园"中，玩家可以从10个种族，15个学科中选择并设置"学生"作为自己的团队成员，然后再编成由6名"学生"组成的团队进入迷宫中进行探险。



4月24日

●日本游戏周边生产商Keys Factory发售了新型NDS收纳包"DS Lite Case Chocolat"和NDS卡带收纳包"DS Card Case Mini Chocolat"，NDS收纳包的售价是1900日元，NDS卡带收纳包的售价是1300日元。**（请见本刊详细报道）**

为了用户而寻求全新变化

——《合金装备》系列制作人小岛秀夫访谈

作为一位游戏监督，小岛秀夫的名字可谓响彻世界。以《合金装备》和《合金装备索利德》为代表，这位著名游戏人已经为游戏界送出了许多名作。今年年初，PS3游戏《合金装备索利德4爱国者之铳》的发售日正式确定，《合金装备索利德》的故事即将伴随着这部“系列完结篇”的推出而落下帷幕。眼下正是这款PS3大作进行最后调整的关键时期，在这个百忙的时刻，小岛监督特意抽出时间接受了记者的采访。下面这篇访谈代表了小岛监督在当前这个特殊时期的真实想法，这位曾经声称“游戏开发并非工作，而是一种信仰”的业界传奇人物，又在以自己独特的方式进行着全新的思考。

不经意间走过的22年

——现在，您是不是正忙着制作《合金装备索利德4爱国者之铳》？

小岛■现在正是最繁忙的时候。大概从去年10月左右开始就一直是这样了。我都觉得不知道什么时候才能忙完了。（笑）

——这个应该不会吧。（笑）从我的印象来看，作品似乎已经基本上完成了。

小岛■不，应该说现在刚刚开始。在最后能调整到什么程度是作品决胜的关键。

——原来如此。那么，《合金装备索利德4》的话题我们稍后再谈，首先能不能请小岛监督回顾一下您作为游戏设计师的人生呢？到今年为止，您的游戏设计工作已经进入第22个年头了，您觉得这段历程如何？

小岛■已经22年了啊。对于我自己来说，似乎一瞬间就过去了。我曾经在各种地方说过。我是个容易感到厌倦的人。因此22年都从事同一种工作，而且始终就职同一家公司这种事，我当初想都没想过。我那时觉得自己很快就会辞职，而周围的人也都这么说我。

——您原来是这么想的啊。可是，您终究还是做了22年的游戏。

小岛■该怎么说呢……虽然在“制作游戏”这个意义上一直在做同一件事，但对于游戏来说，还是有着“硬件进化”这样一种变化存在的。而且，游戏开发的大致流程虽然没有变化，但能够做到的事却越来越多了。因此，我才一直没有感到厌倦。制作游戏确实非常有意思。

——在经过的时间中，感到其中的乐趣不断膨胀，是这样的感觉吗？

小岛■是的。22年前，当我刚刚踏入这个业界的时候，能使用的颜色只有8种或16种，图像是点阵绘图，音响也是简单的信号音。然后慢慢地，声音可以加入游戏，影像可以加入游戏，画面变成了更漂亮的3D图像，后来还实现了网络连接。也就是说，我当初想做而无法实现的东西都在一步一步地变成现实。因此，我才感觉到了无上的乐趣。

——当我和其他游戏制作人聊天的时候，经常可以听到他们发出“该做些什么”的思考，但对于小岛监督来说，挂在嘴边的却总是“想做的东西终于可以实现”，在这一点上，您和其他制作人确实是有些不同呢。

小岛■因为确实有很多东西都在不断进步。演员及声优们的演出也好，游戏画面的镜头运用也好，声音变成5.1 Channel也好，这些都是我原来就很想做到的。直到现在，我还有很多想做的东西。

——小岛监督作品中的影像当然非常出色，但更让人感兴趣的是游戏当中丰富多彩的细节设计。比起“制作电影一样的游戏”来，您的制作方法似乎有点不太一样。

小岛■经常有人说我们的作品是“像电影一样的游戏”，但其实并非如此。那些影像终究是游戏当中使用的影像，而不是电影中的。如果不这样做，游戏就无法成立了。（笑）

——是啊。您的游戏和“像电影一样的游戏”有着明显的不同。

小岛■在表现手法、镜头设置、光源运用等方面，由于我一直看电影，对它们比较熟悉，因此还是借鉴了一部分到游戏里。不过，如果真让我拍电影，我想一定会拍摄出完全不同的东西来。像这种一群大叔连续出场开打的电影，首先我就不会去拍它。（笑）



小岛秀夫
Kojima Hideo

出生于1963年。大学时代迷上了电子游戏，对推出《ER功夫》的KONAMI抱有浓厚兴趣。1986年进入KONAMI的神户工作室，分配到了MSX部门。1987年推出了自行设计的MSX2游戏《合金装备》，这款作品凭借独特的创意和较高的故事完成度而获得了成功。1998年，PS名作《合金装备索利德》推出，使《合金装备》成为全世界知名的游戏系列。目前任KONAMI执行干事，小岛Production工作室开发总监。

——是这样啊。（笑）那么，小岛监督制作游戏作品时的根基有没有发生过什么变化呢？

小岛■完全没有变过。我认为游戏开发也是服务业的一种，因此任何时候都将怎样表现互动性放在第一位。不过，随着游戏硬件的不断进化，我确实也觉得音乐、图像和体感必须不断提高水平才行。“只要有趣就够了”终究还是有点难以令人满足。作为游戏来说，“有趣”当然是第一位的，但如同看电影和读小说一样的“主题性”也非常重要。解除了这款作品之后，会使实际生活产生一点变化，或者得到一点独特的感悟……我想在游戏中加入这样的东西。从我开始做游戏以来的这22年中，这一点从来没有变过。

——我明白了。那么，小岛监督在刚刚成为游戏设计师的时候，有没有什么对您产生了影响的事情呢？

小岛■对我产生影响的东西很多，电影和小说是一方面，朋友也是一方面。但对于刚刚进入业界时的我来说，塑造了我的是玩家们。当我觉得辛苦的时候，我会拿着用户们寄来的明信片看上好久。当时的游戏署名时还没办法写汉字，我的名字写作“H.KOJIMA”。然后，玩家寄来的明信片上就会写着“H.KOJIMA，最近好吗？加油！”之类的话。在我还是新人的时候，公司内部对我的评价并不高，朋友和父母也都对我说“差不多该辞了吧”，（笑）但玩家们不一样。就算到了“小岛秀夫”这个名字能写在游戏中之后，我依然会收到写着“我会为你的作品等上几年”的信，以及在街上听到“请继续加油”的鼓励之辞……可以说，我是被广大玩家们所救的。因此，我也要通过游戏来报答广大玩家们，我一直以来想的就是这一件事。

——也就是说，小岛监督对于游戏的看法以及立足点……

小岛■完全没有变过，也没有任何的不安。这样说可能会让人觉得有点自大，但“创意枯竭”对于我来说首先就是不存在的！

——噢——！

小岛■只不过，体力方面可能有点够呛了。（笑）

——（笑）



小岛■从过去到现在都没有变，我自己也说不清这究竟是好事还是坏事。我偶尔读起过去的访谈来，发现现在我所说的话和过去一点都没变过。（笑）

——这不是很棒吗？能够一直站在原点的角度上进行思考。

小岛■嗯……是不是应该说是“完全没有进步”呢。（笑）

——不不，决不是这样。（笑）

《合金装备4》的充实内容

——差不多该说说《合金装备4》的话题了。这款游戏的发售日终于在今年2月公布了，6月12日，全世界同时发售。

小岛■刚开始公布的时候，6月似乎还离得非常遥远，但由于这次是“全世界同时发售”，因此最后调整的日程结束得非常早。如果只发售日版，我们是打算一直调整到最后一刻的。（笑）

因为先前已经公开了这次的作品是系列的“完结篇”，因此我们必须把以前所有的故事内容全都整合到一起。总之，游戏的容量是非同寻常的。目前公开的游戏画面是中东的场景，但实际上游戏中会到达各种国家。

——唤，是这样吗？

小岛■在《合金装备索利德》系列以前的作品中，如果故事背景在中东，那游戏中的场景从开始到最后都会固定在中东不变，我们也只制作这一个地区的场景就够了。但这一次完全不同了，游戏分成了不同的章节。因此，这一次的游戏相当于包含了好几款游戏的内容。也正因为如此，我们才选择了PS3作为平台。现在想起来，这个计划还真是相当勉强。唉，要是当初不那么勉强自己就好了。（笑）

——（笑）

小岛■其实对于我自己来说，现在的内容还没有达到满足的水平。只不过，已经没有多余的容量了……

——啊，请稍等一下……容量不够，您指的是蓝光光碟吗？

小岛■是啊，完全不够。（笑）

——……能够说出这种话来的，恐怕也就只有小岛监督您一个人了。我以前从来没有听人这样说过。也就是说，您以前的作品一直都是把媒体容量用光吗？

小岛■啊，确实是。到最后总是要讨论该删去什么东西，该对哪里进行压缩什么的，都成了家常便饭了。

——把游戏做到这种地步，也要花去相当多的时间吧。不过与此相对，制作的成果想必也相当充实吧。

小岛■成果确实是不少，但最重要的还是我们最后能把作品调整到什么地步。

——毕竟《合金装备4》是一款全世界注目的游戏作品嘛。当初您制作第一款《合金装备》时，有没有想过能让如此多的玩家接受呢？

小岛■完全没有想过。现在这个时候，我已经站在了开发游戏时必须一边考虑销售状况一边制作的立场上，但过去，我想的只是做出自己想做的东西，做出想让大家玩到的东西，意识到全世界什么的，那是完全没有过的事。《合金装备索利德》是系列中第一款在北美和欧洲发售的作品。当别人最初告诉我“这款游戏在欧美那边很受欢迎”的时候，我还连一点概念都没有。

——您那时没有感到很吃惊吗？玩家们在活动现场发出了“HIDEO（秀夫）”的欢呼声什么的。

小岛■我确实非常吃惊。《合金装备索利德》在欧美迅速突破了一百万。因为这件事，我在制作《合金装备索利德2》的时候感到了相当大的压力。虽然从结果来讲卖了差不多六百万套，但那时我想：“我为什么要为了能在国外卖得好而制作游戏？”从那以后，我就不太顾虑这方面的事了。

——是这样吗？



小岛■当然，并不是完全不考虑，但是只把它保留在平衡调整的水平上，在制作游戏之前不去过多考虑。无论是日本的玩家还是日本以外的玩家，玩家都是一样的，我只考虑如何让玩家们感到高兴就行了。这句话我可能也说过很多遍了，我是为了《合金装备索利德》系列的爱好者们而制作游戏的。

衷心感谢与游戏的相遇

——我想听听您对未来的展望。目前，游戏业界正在以各种形式不断发生着变革，小岛监督认为将来的游戏业界会变成什么样子？或者说，您希望将来的游戏业界变成什么样子？

小岛■能够像电影和小说一样，读过之后能够产生内心的感铭，能够给自己留下一些东西……这应该算是感动、知识还是经验，我自己也说不清楚。不过，对于我来说，想制作能够令人们得到这种东西的娱乐形式，这样的方向性始终没有发生过变化。还有，像目前在Wii和NDS上流行的那种通过情境模拟进行学习或者进行职业体验，能够让人们在游玩中学到一些东西的方向性，我觉得也还有很大的发展前途。这种方向性将各种学问以及各种领域中的知识全都连接在了一起，让游戏的内涵得到了空前延展。

在这种广阔的娱乐形式当中，我也想做出能让大家在模拟经验中得到感动，或者得到启发的游戏作品。换句话说，我想做的不仅只是单纯的游玩工具，而是包含着能让大家“珍惜在游戏中获得的感悟”的信息的游戏。

——嗯……听了小岛监督的话，不知为什么连我都觉得有干劲了！

小岛■说到底，还是因为技术在不断进化，原本不可能做到的事不断转化成了可能。当然，并不一定要我自己一个人掌握所有的知识，只要和各种领域的专家们进行合作，组成研究团队就可以了。不过反过来，如果只由这些专家们聚在一起来做游戏，那又有可能做成研究所的学术软件那样的东西，那样就没有游戏的乐趣了。扣着纸箱子做伪装这种事，在那样的环境下大概是没法想出来的。（笑）

——确实如此。（笑）

小岛■于是，在这里把我自己加进去，在其中起到一个调和的作用。我自己的设想就是这种样子的。

——原来如此，确实可以成为有益的参考。

小岛■没有比游戏制作更有趣的工作了。或者说，我现在觉得自己已经做不了其它工作了。（笑）当初我曾经想拍电影，后来由于梦想破灭才进入了这个业界，但现在，我从心底里对我和游戏的相遇表示感谢。如果没有遇到游戏的话，我甚至不知道我现在会在哪里干什么。

——是这样吗……会不会已经成了一位电影导演呢？

小岛■我确实有过将来试着拍部电影的想法，但就算有一天我真的跑去拍电影，我也不想辞去游戏方面的工作。

——可能有很多希望成为游戏制作者的人，或者已经当上游戏制作者但感到苦恼的人都会读这篇访谈。小岛监督能不能对这些读者们说几句话呢？

小岛■我觉得大家不应该用“这是游戏方面的工作”的想法来束缚住自己。只要把它当成是一种使用数字技术，能够发挥互动性的娱乐形式，就有很广阔的空间可以发挥。因此，大家不必想得太多，或者陷入太深的烦恼之中。

“拯救了我的是玩家，因此我要为了玩家而制作游戏。”

QUESTION 个人最喜欢的作品及制作人是？

小岛■我对欧美游戏开发者的动向非常在意。特别是《刺客信条（Assassin's Creed）》和《使命召唤（Call of Duty）》的开发小组，我觉得他们非常厉害。《刺客信条》中那种连接角色动作的方法，在以前的游戏当中是不可能做到的。当然另一方面，因为有这样的优秀作品问世，我们自己也必须将自己的开发水平提升到更高层次才行。



在“平静”的困境中求存
——评SEGA缩小游戏事业经营规模

今年年初，对日本游戏业界抱有较多关注的玩家都会产生一个印象：SEGA的经营状况似乎有点不妙。

对于从较早世代接触电子游戏的老玩家们来说，SEGA无疑是一家给人留下了深刻记忆的公司。在很多人的心中，昔日的SEGA甚至可以说是一个“英雄”。作为诞生自1960年的老资格厂商，SEGA在游戏黎明期与发展期的贡献，特别是街机领域的贡献是非常显著的。

可另一方面，SEGA在经营上的“顽固”也人所共知。比起其他游戏厂商来，SEGA在面对新事物的反应上似乎总慢一拍，无论是早年的《太空侵略者》之争，还是后来的2D格斗风潮，SEGA因为出手太慢而造成损失的情况比比皆是。同时，也正是出于这个原因，SEGA推出的主机一直都在市场竞争中扮演着悲剧性的角色，MD、GG、SS、DC，每一台都曾让玩家们发出深深的叹息。

从2001年正式撤出硬件市场到2003年年末被SAMMY收购，SEGA经历了事业上的低谷。在那之后的几年，作为街机事业经营商和家用游戏软件商，SEGA的整体状况又恢复了平稳。不过，进入2008年后，SEGA游戏事业缩小的消息相继传来。面对SEGA社长里见治发表2008年3月期业绩报告时的苦涩面容，玩家们不禁又新生怀疑：SEGA，是不是又犯什么老毛病了?

在新支柱下发展的事业

关于前两年SEGA的经营状况，可能很多人留下的印象都不太对。实际上，SEGA在一段时期中的事业发展还是比较平稳的。

2001年3月31日，SEGA宣布DC主机停产，这件事意味着SEGA从游戏硬件制造领域正式撤退。就在DC停产的半个月前，为振兴SEGA事业而将850亿日元个人财产注资到SEGA名下的CSK（日本大型信息服务与资产管理公司，现CSK HOLDINGS）创立者大川功因病去世。由于大川的病故，原本与SEGA在资产提携上过从甚密的CSK开始考虑出售SEGA的股票。2003年初，SEGA、SAMMY和NAMCO就实行合并进行了商谈，但没能谈妥。同年12月，SAMMY收购了CSK持有的全部SEGA股票，将SEGA变成了自己的子公司。2004年10月1日，SEGA和SAMMY重新整合资产，联合设立了新公司SEGA SAMMY HOLDINGS，SEGA和SAMMY都作为其全资子公司进行经营。SEGA的资产关系就此稳定下来。

转换了经营方式之后，SEGA的事业方向也发生了转变。虽然旗下的游戏开发团队仍然在开发家用机种上的游戏软件，但这却不是SEGA最主要的收入来源。实质上，SEGA近年来最主要的经营项目有三大类：传统型街机、新型街机和游戏娱乐设施。

传统型街机在日本被称作“游技机”，指的就是我们比较熟悉的用摇杆及按键操作的街机台。销售街机台和在直营店铺中赚取营业收入是SEGA的老本行，长销的游戏作品也比较丰富。

新型街机在日本被称作“娱乐机器（AM）”，指的是体感、卡片、音乐等具有特殊机能与游戏方式的街机筐体。SEGA是日本AM产业的大家，特别是在卡片类AM机方面，具有强大的实力。SEGA于2002年投入经营的《WORLD CLUB Champion Football》是卡片AM的早期名作，这款游戏的卡片扫描型控制台开创了同类街机游戏的先河，使集换式卡片与街机达成了前所未见的融合。随后，SEGA于2003年推出了《甲虫王者》，于2004年推出了《时尚魔女》，于2005年推出了《三国志大战》，这些AM卡片的对象年龄层各不相同，但都获得了很好的市场反响。这些AM游戏良好的口碑也推动了SEGA游戏娱乐设施的经营，AM机上的卡片销售成了主要的利润增长点。正因为有可以创造实际利润的方式存在，SEGA的事业近年来才显得比较安定，虽然没有显著的成长，但也实现了平稳的局面。

业界局势变化导致危机

不过，从2007年年末到2008年年初，SEGA的平静状态被打破了。从近期的一系列动向中，我们不难看出SEGA当前正面临经营困境。

今年2月29日，SEGA SAMMY HOLDINGS发布了一纸通告，宣布解散其位于英国的子公司Sammy Europe Limited。这家公司成立于2001年3月，主要业务是AM机器的进出口与销售。

3月28日，SEGA SAMMY HOLDINGS再次发布通告，解散了其位于韩国的子公司Sega Korea。这家公司成立于2003年2月12日，主要业务是将SEGA旗下的各种商品向韩国市场推广。同一天，SEGA还发表了另一项声明，宣布其原本预定于横滨Minatomirai21地区兴建的综合娱乐设施中止建设。这项计划始于2005年，建筑面积横跨三个街区，仅土地购买费用就达到226亿日元。

3月31日，SEGA位于东京池袋的主题店铺“大正浪漫堂”宣布关闭。这家以SEGA著名游戏系列《樱花大战》为主题的专营店开设于1998年，到今年已有10年历史。SEGA于今年年初关闭了旗下许多经营状况不佳的营业设施，“大正浪漫堂”的关张，堪称当前SEGA营业局面的真实写照。

4月9日，英国媒体宣称SEGA位于英国的软件开发子公司SEGA Racing Studio已经被关闭。这家成立于2005年的公司曾经开发过赛车游戏名作《世嘉拉力REVO》。可见，SEGA事业上出现的问题已经波及到了家用机软件的开发。

另有消息称，SEGA于今年年初曾经以“希望自行离职”的方式辞退了400名员工。“经营规模缩小”的窘况已经显而易见。

在整个2007年，日本游戏业界格局经历了非常大的变化。新世代家用游戏主机大战引发了各方对“用户群体拓展”的思考，边缘玩家成为主要的发展对象。在新理念的冲击下，传统店铺式街机经营的一些弊端暴露出来，对以此为主要事业的游戏厂商造成了负面影响。从SEGA公布的2008年3月期业绩数据中可以看出，AM事业的销售利润比前年同期下降了41.4%，AM娱乐设施的营业额比前年同期下降了11.7%，传统街机事业的销售利润比前年同期下降了82.6%，对于以这些产业作为支柱的SEGA来说，这种业绩下滑趋势无疑是致命的。探究SEGA陷入经营不振的原因，大致有如下几个方面：

首先，由于传统街机风潮的冷却和AM事业的市场饱和，日本街机市场近年来呈现出明显的萎缩态势。今年年初，日本国内的街机厅纷纷关张，很多街机经营者都转向其它事业以求自保。

其次，日本其他大型游戏厂商对AM市场的抢夺也是SEGA营业额降低的主要原因。SQUARE・ENIX的《勇者斗恶龙・战斗之路》和BANDAI NAMCO GAMES的《机动战士高达》系列分别在儿童年龄层和青少年年龄层对SEGA的卡片AM形成了很大冲击。

最后，SEGA自身事业分支过多，优质资产相对较少，这也是业绩急剧下滑的原因之一。SEGA近年来在家用机游戏和网络游戏上都有动作，但发展都不大。家用机游戏虽然有成熟的品牌支持，但研发成本较高，还无法形成显著的效益。网络游戏方面，SEGA于2005年后推出的《RF Online》《幻想之星・宇宙》等作品都出现过严重的运营事故，很难获得好评。此外，SEGA在海外的投资也没有形成显著回报，其海外分公司的解散就是一个明显的例证。

SEGA今年年初一系列缩小经营规模的举措，可以看成是厂商微机管理的一种常套手段。从这种意义上说，SEGA连续放弃效益较差的资产，也算是一种斩钉截铁的决心。不过，SEGA当前面临的问题还远远没有解决。支柱型事业弱化造成的漏洞是不易弥补的，除了采取丢卒保车的权宜之计外，SEGA还必须尽快找到有效的利益增长点。当然，在如今的市场局面下，“一发逆转”的状况是很难发生的。SEGA想要彻底恢复元气，重新找回业界强者的雄风，恐怕还要卧薪尝胆很长一段时间。



业界的声音
——面对市场的洪流

4月下旬，世界市场上的局势仍然处于激烈变动之中。厂商之间的吸收与合并运作仍然比较频繁，瞄准亚洲地区成了很多大型企业共同的选择。对于游戏开发和发行企业来说，看准市场转机，使自己的产品获得更大的市场价值是万年不变的经营准则。如今游戏与开发业诸强林立，想找到一条属于自己的道路，以独立的姿态持续发展下去，可以说并不是一件容易的事。

新创意游戏中的市场能量 要靠合理的市场评估体现



“有才能的开发小组确实做出了一款非常有趣的游戏作品，它具有充满想象力的独特操作与厚重剧情。这款游戏将几个大的革新要素融入了日本传统的RPG之中，成了一部能令老玩家和初玩游戏者都能充分感受到乐趣的作品。”

——KOEI美国公司的销售经理威尔·克利于4月中旬在接受记者采访时，对即将于北美发售的Wii游戏《欧普耐（Opoona）》作出了很高的评价。

《欧普耐》是由Arte Piazza开发的角色扮演游戏，其日版已于2007年11月1日发售。KOEI当初对《欧普耐》相当重视，在日版上市之前进行了盛大的宣传。KOEI专务董事杉山芳树宣称，这款游戏的目标销量在50万套以上。



《欧普耐》这款游戏具有奇特的世界观与音乐，战斗轻快而富于节奏感，“绕道”等独特要素也比较受好评。不过，这款游戏的角色设定比较特殊，很难说具有吸引各种玩家的素质。此外，游戏中的视点设置在玩家中也评价不一。因此，本作的日版发售后虽然受到了一定关注，但销售状况远远没有达到KOEI的预期。本次《欧普耐》再次推出美版，KOEI的宣传攻势依然激烈，不知厂商本次又做出了何种市场预期。在当前游戏市场的局面下，具有崭新创意的原创游戏无疑是业界的活力之源，不过，崭新的创意从诞生到为广大受众所接受，势必要有一个循序渐进的过程。发行厂商在吸纳新的开发力量的时候，应该在合理的市场评估后再确定发行规模，这样才能保证销售状况的稳定。

欧美厂商寻求全新突破口 亚太地区成主要关注对象



“《横行霸道（Grand Theft Auto）》《午夜俱乐部（Midnight Club）》《文明（Civilization）》和《生化骑兵（Bio Shock）》等Take Two品牌在中国、日本、韩国已经占有很高的市场地位。对于这些主要品牌，成长中的运动类游戏品牌，以及我们具有才能的开发小组们来说，亚洲太平洋地区将成为Take Two非常重要的市场。”

——美国著名游戏发行商Take Two近日宣布扩大其亚太地区的事业规模，并任命休伯特·拉伦诺迪担任其亚洲公司社长。在新闻发布时，休伯特对记者阐述了自己对亚洲事业发展寄予的厚望。

休伯特·拉伦诺迪是业界知名的经营者，曾在EA和Vivendi等著名游戏发行商中历任要职，有十几年亚太地区游戏产业的运营经验。Take Two此次在宣布扩大亚洲事业的同时，于新加坡设立了新的亚洲公司社址，准备将这里当成进军亚太地区的新据点，休伯特·拉伦诺迪的办公地点也设在这里。

Take Two旗下有很多全球知名的发行品牌，例如发行《横行霸道》系列的Rockstar，以及发行体育游戏系列的2K Sports等。这些品牌的相关游戏从很早以前就已经进入亚太地区，并被广大玩家们所熟知。Take Two以往在亚洲多采取委托本地游戏商负责发行的方式推出游戏，本次调整事业的发展方向后，发行方式上不知会发生什么样的变化。近一段时间来，EA要收购Take Two的事成为业界各方密切注视的重要动向，Take Two自身的发展方向也相当引人关注。从目前的状况看，EA和Take Two在“发展亚洲市场”的问题上存在着一定共识，亚太地区的市场将成为这些大型游戏商们寻求市场突破口的主要区域。欧美厂商在亚洲将采取什么方式实现进一步发展，将是与今后这些地区的玩家们游戏生活密切相关的一件大事。

游戏开发环境追求全球化 大型厂商急于寻找新出路



“继前段时间收购新加坡的工作室之后，Ubisoft本次又在亚洲，特别是中东地区扩大了自己的市场份额。印度游戏市场的未来是可以保证的。应该说，这个国家存在着非常大的市场机遇。”

——法国著名游戏发行商Ubisoft近日收购了一家位于印度浦那（Pune）的游戏开发工作室。Ubisoft全球工作室制作总监兼高级设计师克里斯汀·伯吉斯对记者谈起这件事时，表达了Ubisoft希望在东南亚地区增强游戏制作力量，进一步开拓当地市场的想法。

Ubisoft是全球知名的游戏企业，成立于1986年，最初的经营项目是零售业。2001年，Ubisoft从游戏开发老铺Broderbund手中收购了游戏知识产权，发售了《Myst》等知名游戏的系列作品。2003年，Ubisoft用130万美元从申请了美国联邦破产法第11章的3DO公司手中收购了著名角色扮演游戏《魔法门（Might and Magic）》，奠定了相当稳固的品牌基础。目前，Ubisoft已经在22个国家中拥有游戏开发工作室，总共拥有大约3500名开发人员，成为全球屈指可数的大型游戏开发商兼发行商之一。

Ubisoft收购印度游戏工作室的消息是于今年四月中旬放出的。整个收购过程将于2008年到2009年之间完成，但Ubisoft在收购中支付的具体金额并没有详细公布。这家印度游戏工作室成立于2006年，现在拥有大约120名游戏开发者及测试人员。Ubisoft宣称，完成此次收购之后，将在一年之内将这个工作室的规模扩大到200人，并在数年之内将规模再次扩大到500人，以这个工作室为基础建立游戏制作基地的意图显而易见。

印度是亚洲地区的人口大国，游戏技术人员辈出，游戏用户的数量也非常多。目前，已经有很多游戏业者看中了印度的市场潜力，希望把这里当成一个主要的游戏开发环境。Ubisoft的率先行动，说明了世界游戏大厂在寻找自己独特发展空间中所作的努力。

游戏开发者应有广泛视野 将各类知识融入开发之中



“新情报传递时大多使用的是英语，因此英语能力是必须拥有的。如果等待情报翻译成日语，就会比别人慢一到两步。日本游戏开发者的感性很好，但为了得到正确的情报，应该给自己增添英语能力……将其它领域中理所当然的东西导入游戏领域，就会产生全新的思路。像流体力学这样，巧妙使用一百年、二百年当中的成果，才能形成原创性。进了书店之后，应该尽量看一看计算机以外的书籍。”

——今年4月12日，在IGDA日本游戏技术研讨会的例行会议上，BANDAI NAMCO GAMES高级技术顾问马场哲治进行了名为“流体力学在游戏中的应用实例”的主题演讲。在演讲过程中，马场提到了游戏技术者应当拥有广阔的视野，并广泛吸收各种领域的知识。



在本次演讲中，马场哲治对流体力学将近300年的历史中在造船、航空、建筑、医学等领域的应用进行了整体阐述，随后又以《铁拳6》中成为广泛话题的水面表现为例，说明了流体力学在游戏表现中的作用。马场在演讲中提到，流体力学的方程式非常复杂，如何将方程式简化并降低计算量以实现游戏表现中的应用，正是游戏开发技术人员应当发挥想象力与创造力的地方。游戏中的表现涉及到很多细节，除了计算机技术本身之外，还应对其它技术领域及艺术领域有所了解，才能产生灵活的创作思路。随着平台的进化，游戏开发对技术人员的要求也越来越高。除了拥有过硬的计算机知识外，技术人员还应该拥有一定的文化创作感性，以及将其它领域的知识融入游戏开发之中的应用能力。

疾风流言帖

本月中旬游戏业可谓爆料不断，不少传闻中的大作正式被官方确认，还包括很多未曾在公众面前露脸过的名词。可以预见，在未来半年到一年时间内，各大主机都将有比以往更加出色的表现。尤其对PS3来说，6月《MGS4》降临后，主机销量肯定会有一番不小的增长，由此带来的上升势头是否会促使更多厂商对其加大投入呢，就让我们拭目以待吧。□责编/龙马

VOL.11

本期最让编者赞叹的消息，就是以前传闻中那款开发了三年的机战新作——《机战Z》终于还是确定在了PS2平台上，时至今日已经8年高龄的PS2仍然还有如此重头作品公布，让人不得不为之惊奇。神机2的名头果然不是盖的，想想PS3如果有其三分之一的气魄也不至于如此苦撑，难道真是富不过三代的宿命？

索尼将推出PS3新型手柄

微软为X360主机推出新款动作感应手柄的传闻早已由来已久，索尼看来也坐不住了，近日传出消息，索尼正计划推出一款可变形的PS3新手柄，



并会与即将推出的几款大作有操作上的联动索尼官方一位负责人在接受媒体采访时谈到了PS3新手柄的话题，期间他暗示到索尼的这款具备"变形"功能的手柄将有多种构造，且与《抵抗2》，《使命召唤5》具备联动，具体是什么联动方法目前还不得而知。

编者按：《抵抗2》已经定于今年下半年上市，如果新手柄的传闻确有其事，在游戏发售之后就会知道确切答案了。

可信度 40

PS3要降低25%价格才能重获增长

虽然PS3主机在目前兴旺的欧洲市场争取到了一些追随者，但在日本的销售仍落后于任天堂的Wii主机。今年3月份任天堂Wii和索尼PS3在日本市场的销售量比例是3比1，PS3在传统的日本市场全面落后于对手的脚步。

4月中旬游戏杂志出版商Enterbrain的总裁对媒体表示，如果索尼把PS3的价格从目前的39980日元下调到3万日元的话，将是一种非常明智的决定，以日本地区玩家群体消费水准和以往成功主机的例子来看，3万日元是一个爆发点，在达到这个价位时主机销量将会得到迅猛增长，游戏大作也将随后跟上，价格标尺会彻底改变主机的低迷状态。



编者按：价格当然是影响商品销量的重要因素，不过游戏软件的优劣多寡才是决定其成败的关键，游戏大作跟上了销量和价格才会随之发生改观。

可信度 30

Wii的热销是由于羊群效应？

以虚幻引擎3而闻名业界的Epic Games公司总裁Mike Capps在接受媒体采访时表示，由于Wii主机性能方面的原因他们并不会考虑制作基于Wii平台的游戏，而对于Wii现今流行的原因，是因为价格便宜和多人同乐带来的乐趣，但其上面的游戏只能让人对其热衷两个小时，而在这两个小时内周围人也会受其新奇感觉的影响而购买Wii，即所谓的羊群效应，如此一来二去Wii的销量就得到了不停地增长。对于第三方来说Wii是一台让人很难运用新技术的主机，但对于玩家来说它是一台能留下第一好印象的东西，由此带来的市场效应不可估量，只是能持续玩下去的人并不多。



编者按：一件事物的成功必有它过人之处，可口可乐在全球热卖也不可能都是羊群的作用，优秀的品质才是本钱。Wii也一样，单纯的羊群效应只能维持一时，长久的热卖还是要依靠其自身的优秀的品质来吸引消费者的支持。

可信度 30

X360支持率远高另两台主机

美国知名娱乐网站IGN最近进行了一次玩家对次世代主机支持率的调查活动，结果X360的得票数远远超过另外两台对手主机，更多的玩家表示相信X360会最终获得主机大战的胜利。在这项有200余万张票次的统计中，有约半数的玩家选择了X360，而PS3和Wii则只获得了三分之一和七分之一的选票支持。另外还评出了3台次世代主机各自的3大支持理由，X360的3条获胜理由为《光环》效应、成熟的经验和强大的网络社区；PS3的3条支持理由是多样的主机版本选择、网络服务和强大的机能；Wii的3条支持理由则是友好的交流界面、健康的生活方式和新颖的互动体验。



编者按：本土化游戏软件方面很符合玩家群的胃口，如果换作日本地区的投票，情况可能就完全颠倒了。

可信度 70

X360也将支持Mod

今年6月30日曾于PS3和PC上发售的FPS游戏《虚幻竞技场3》的X360版即将发售，在添加不少新要素的同时，X360版不对应与PC共享的Mod的能力成为了一大憾事。但近日来自XBOX官方杂志的消息称，Mod还是很有机会登陆X360的，据说微软正在就此事与Epic讨论中，以找到一个能让X360玩家也可以使用Mod的方法，相信乐观的结果很快就会出炉。不过目前来看要赶在本作发售前加入此功能似乎时间太赶了，比较有可能的做法是Ep通过ic自己收集玩家的Mod并在Live上官方公布下载的方式来实现，不过细节上的问题依然很多，比如关键的收费问题就需要慎重考虑。



编者按：Mod是个很有趣的功能，主机不对应是种缺憾。以PC业务主打的微软自然不会放过这个和PC联动的重要功能，即使不能赶在即将的新作中添加，在之后的下载服务和以后的游戏中想必也会是重要的一环。

可信度 60

传闻《乐克乐克2》将于6月发售

近日传来消息，PSP上风格独特的游戏《乐克乐克》续作《Loco Roco 2》将于6月6日于法国上市，本作将有30个全新关卡，包含加入新动作和一个新的在线功能。不过这些并未得到索尼官方的确认。之前某官方人员曾透露过，针对之前的PS3版，即便玩家不进行游戏，整个游戏世界以及其中居住的乐克乐克也会自娱自乐。然而现在还不清楚这个所谓"自娱自乐"究竟是什么意思，有可能是指玩家在不进行任何操作时，AI控制的乐克乐克们会自己在屏幕上玩耍，也可能指的是游戏自动播放某些提前录制的视频或回放。相信PSP版的《乐克乐克》续作会有更多有趣的玩法加入，让玩家们更值得对其期待。

编者按：《乐克乐克》是一款有着丰富创意的游戏，官方之前根据玩家们的热情反馈，曾表示会推出一款新作来答谢玩家们对游戏的支持，相信官方很快就会正式对其进行公布了吧。



可信度 80

《赛尔达传说》新作正在开发中？

Wii主机的全球热卖浪潮自然少不了《Wii Fit》和《Wii Sports》等休闲游戏的功劳，其所带来的利润令人瞠目，但老牌制作人宫本茂则表示任天堂并不会因此丢失传统的老玩家群体，《赛尔达传说》的制作小组已经着手开发下一款新作。

宫本茂表示，现在的电视游戏已经无法让每个人都能从中体验到乐趣，作为一名游戏设计者，应始终把如何让游戏变得有趣放在首要位置。任天堂有许多团队正致力于开发那些任天堂过去十几年来一直在推出的传统类型游戏。此外他谈到《赛尔达传说》系列的制作小组已经集结在一起，开始了一款全新作品的开发。而作品到底是《赛尔达传说》的正统续作还是另外一款全新作品，这位诙谐幽默的制作人并没有过多地透露。



编者按：新型另类的体感游戏虽让Wii风光无限，但新鲜度并不是什么时候都可以保持的，任天堂不可能放弃传统的老玩家群体，《赛尔达传说》和马里奥等都是任式传统游戏的看家作品之一当然少不了它的戏份。

可信度 50

《MGS4》远未达到预期效果

PS3主机举世瞩目的大作《合金装备4》即将于6月发售，全世界的玩家都对这款倾注着无限创意和高新技术的神作抱以期待。不过最近英国一家媒体报道了一篇对小岛秀夫的访谈，其中这位天才制作人对自己这款即将上市的作品表达了失望之情。

在访谈中小岛表示，《MGS4》成品在玩法方面与原先设想的基本保持一致，依然是悄悄潜入并自主决定潜行或是直接火拼，但在游戏图像方面，某些特效比如运动模糊和地图尺寸等都与原来的想法和企划相去甚远，游戏中本应该表现出的种种设想也因为各种原因被迫放弃。游戏首次在东京电玩展上演示游戏引擎时，所有人都欢欣鼓舞信心满满，认为PS3简直是梦幻主机，制作组正准备用其大干一场。但等到真正着手开发时却发现处处掣肘，而今天玩家们所看到的《MGS4》就是不断妥协的成果。

三年前小岛曾放话说过要制作一款真正意义上的革命游戏，但在随后很遗憾地因为PS3的CPU问题放弃了这个梦想。制作人员对Cell的能力已经尽可能使用到了极限，但依然无法达到满意的程度。当然，这并是对PS3机能不足表示不满，而应该说是小岛领衔的制作团队当初高估了PS3的能力极限，而做出了错误的开发预见，造成了最开始眼高手低的状况。

编者按：小岛秀夫是个和山内一典一样的完美主义者，而PS3的机能还远没有被广大开发人员所熟知摸透，想做到完美的地步几乎是不可能的，先前传闻的《MGS4》容量高达50G的消息可能也属于未摸清主机性能的原因，50G中包含有多少无用的垃圾文件都未必可知。对于玩家来说游戏在自己心中是否完美才是最重要的。

可信度 40



《刺客信条》已提前支持DirectX 10.1？

众所周知Windows Vista SP1将其DirectX版本升级到了10.1，而AMD早已提前在Radeon HD 3000系列显卡中预置了对DX 10.1的支持，只是目前似乎没有任何一款游戏能发挥DX 10.1的威力。但近日Rage3D网站在试玩去年底的大作《刺客信条》时发现，在使用Vista SP1系统进行游戏时，卸载SP1后马上进行游戏会出现帧速明显下降的情况。而之前各方的测试都已经表明，Vista SP1并不能给游戏性能带来太大的改善，这种帧速下降很令人疑惑。在多方考察后，他们将目标对准了DirectX。在DX 10.1的新特性中，包括对多重采样抗锯齿工作方式进行的优化。DX 10.1下显卡Shader单元可直接读写抗锯齿采样颜色和色深缓存，能提升抗锯齿情况下的游戏性能并降低显存消耗。如此看来，《刺客信条》中有很大可能已经支持了DirectX 10.1。



编者按：此消息不大可能，如果作品中支持DirectX 10.1，厂商必定会对这个卖点大力宣传，而不会将其"雪藏"，据测试过的网友说，装了SP1根本跑不了DX10模式，最多跑到DX9。比较有可能的是厂商在游戏中做了一些技术性的尝试，但并没正式在成品中采用。

可信度 25

另一款《恶魔城》新作开发中

继早先《恶魔城》新作确定登陆DS平台后，近日KONAMI公司又新注册了一个引人注目的新商标《CASTLEVANIA JUDGMENT》，此名称直译即为"恶魔城 审判"，猜测这很有可能会是另一款即将要公布的《恶魔城》新作，而面向的平台和游戏类型都没有任何消息。而本作的故事背景方面官方也没有任何消息放出，回想GBA版《晓月圆舞曲》中，吸血鬼传统的总BOSS——德拉克拉伯爵已经被彻底消灭，即使公布新作，游戏中所要面对的敌人是否还会是这名不死的吸血伯爵呢？

《恶魔城》系列自诞生起至今已有20余个年头，其中每一款新作公布时都会得到系列爱好者和喜欢吸血鬼题材的玩家广泛关注。在本次注册商标中附带的原画中可以看到，这款未确定作品的主角依然是使用神鞭的吸血鬼猎人，衣着外貌与传统的西蒙家族如出一辙，恶魔城与吸血博爵德拉克拉还是主角要面对的老对手。而副标题中的"审判"代表什么还不得而知，期待官方对其进一步的正式报道。



编者按：《恶魔城》最辉煌的还是《月下》的那个时代，PS2上的两作3D化作品不能说是很成功，掌机上的2D作品倒是一作接一作，不过貌似近期也没有太大起色。本次官方注册的这个商标编者猜测可能是某个家用机作品，毕竟掌机上刚公布了一作，就看官方这次能对新作做出什么样的变革了。

可信度 40

X360电源存在火灾隐患

X360主机存在设计缺陷导致三红等故障问题早已是众所周知的事实，而最近一场火灾事故却让人对其电源也产生了不安，因为经过事后研究表明X360的电源过热是导致这次美国阿肯色州小石镇火灾的直接原因。

在近日小石镇5000街区一名叫Olson的玩家所住的房子被雄雄烈火所烧毁，损失高达10万美元以上，在扑灭大火之后消防队调查了失火原因，得出结论是玩家Olson的X360主机的电源过热融化后起火，点燃附近的易燃物体后引发了这起事故，事故调查中心随后提醒用户注意一定要将主机电源等高发热物体放置在通风处以防意外发生。

在美国，由于游戏机电源引发的事故并不罕见，2005年某个家庭就因为XBOX电源自燃导致的事故致使人员死伤，并且还因此对薄公堂，同年在德克萨斯州也因为一起类似事故让一名少年严重烧伤。游戏机电源的严重隐患让社会各界都为其担忧，这种高度发热的电子部件的安全性值得硬件厂商对其高度重视。此外玩家在快乐游戏的同时也要注意自我保护，尤其是对电源这类存在一定危险性的部件要时刻警惕。



编者按：只要是电器就会有安全隐患，不光是X360，PS3，Wii同样会有，电视机、电冰箱，电暖气都会存在这种潜在的危险，在用完主机后拔掉电源线，并注意不要过长时间地使用主机，是每一名玩家都应该注意的，与其在事故后归罪于游戏主机，不如提前把该做的预防做好更为合理。

可信度 50

最期待TOP20

根据Lazard Capital调查公司的分析师科林・塞巴斯蒂安（Colin Sebastian）的预测，根据他所在调研小组收集到的最新数据，美国家用游戏市场今年的软件销量将增长17%左右。主机销量方面，科林的预测是任天堂的Wii在08年的销量为850万台左右，索尼的PS3在08年的销量为470万左右等。尽管最终销量是否与科林的预测相同目前还不可知，但仅从现阶段的数据来看，大部分分析师都认为Wii的硬件销量优势在08年仍将继续，看来任天堂这次的硬件营销策略还是相当成功的。

2008年第13期（统计时间2008年4月11日—2008年4月24日）本期截至统计日期共收到有效选票692张

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	XBOX360	古墓丽影 地下世界	EIDOS	2008年预定
8	PSP	超级机器人大战A	BANPRESTO	2008.6.19
9	PSP	最终幻想・纷争	SQUARE・ENIX	2008年预定
10	NDS	火炎纹章DS	任天堂	2008年预定
11	NDS	高达纹章	NBGI	2008.5.1
12	NDS	勇者斗恶龙9・星空的守望者	SQUARE・ENIX	2008年预定
13	NDS	无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	2008.5.29
14	PS3	寂静岭5	KONAMI	2008年冬
15	NDS	勇者斗恶龙5・天空的新娘	SQUARE・ENIX	2008年预定
16	NDS	北欧战神传 负罪者	SQUARE・ENIX	发售日未定
17	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
18	XBOX360	灵魂能力4	NBGI	2008.6.24
19	PSP	梦幻之星Portable	SEGA	2008年预定
20	NDS	蓝龙PLUS	MISTWALKER	发售日未定

1 横行霸道4

■PS3 ■ROCKSTARS ■动作冒险 ■2008.4.29 ■59.99美元

最近Janco Partners的分析家Mike Hickey预计：《HALO3》首周销量3亿美元的记录很有可能被《横行霸道4》打破。



385票

2 街头霸王4



374票

■ARC ■CAPCOM ■格斗游戏 ■2008年7月 ■价格未定

女性格斗家“红蛇”公开的必杀技有6种：Thunder knuckle、Burning kick、Seismo hammer、High jump、Emergency Combination和Burst Time。

3 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008.6.12 ■8800日元

虽然被寄予了很高的希望，但是最近小岛秀夫在接受记者采访时，对系列最新作《合金装备4》的不足之处表示了遗憾和不满。



369票

4 最终幻想13



357票

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定

担任SQUARE・ENIX公司制作人的野村哲保证，玩家们在2008年将有望看到本作的实际试玩版，这倒是一个不错的消息。

5 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

制作人小林裕幸表示系列最初想要营造的感觉就是让玩家用有限的武器去战斗，但随着敌人数量的大幅增加，新的武器也将被引入。



342票

6 忍者龙剑传2



336票

■XBOX360 ■TECMO ■动作游戏 ■2008.6.3 ■59.99美元

本作中制作组Team Ninja提高了游戏的血腥程度，让玩家在游戏中可以随时看到敌人的头颅被砍掉以及鲜血四溅的画面。

CHECK! 北欧女神新作登陆NDS

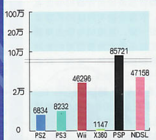
本期上榜的两款作品分别是NDS上的《高达纹章》和《北欧战神传负罪者》。后者是以北欧神话中的战女神传奇为题材所改编的《北欧女神》系列继PS、PS2之后的第3款系列作，也是首款NDS作品，同样由tri-Ace担任开发。游戏故事剧情是由人类观点出发的人与神的故事，并将以“向神复仇”为主轴，副标题中的罪则是与故事剧情与游戏系统都有深刻的关联。游戏同样请到吉成钢与吉成曜兄弟担任人物设定，并承袭系列作富含战略性与爽快感的战斗系统。



CHECK! 美日游戏主机销量统计

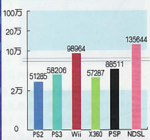
与上期相比，这期日本和美国两大市场的主机销量情况都有所下降。日本市场方面，所有主机的硬件销量相较于上期都有所下降，其中PS2和PS3两大主机的销量都跌破了一万。PS2作为一台已过时主机，如此表现还情有可原，但PS3这种成绩就比较说不过去了，虽然与PS3同时代的360在日本的表现一直很惨淡，但如果PS3已经沦落到和360在日本比硬件销量的话，那就实在是太没出息了。尽管3月份日本PSP软件大作不断，也确实对PSP的主机销量起到了很大的推动作用，不过这股热潮来得快去得也不快，如今已经有明显的回落了。美国市场方面，大部分主机的销量也有所下滑，不过Wii、PSP以及NDSL三大主机的硬件销量还是有所上升的，其中Wii的销量提高显然是与最近全球热销的《马里奥赛车》密切相关的，其他两大主机也分别对应其上近期的热销新作。

日本硬件双周销量统计



本期统计时间2008.4.7—2008.4.13

美国硬件周间销量统计



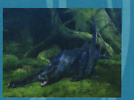
本期统计时间：2008.4.6—2008.4.12

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	动作冒险	2008.3.27	412
02	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	381
03	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	动作过关	2008.4.3	369
04	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	动作冒险	2008.3.4	354
05	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	346
06	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	331
07	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	325
08	NDS	忍者外传 龙剑	TECMO	动作游戏	2008.3.20	308
09	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	301
10	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	263
11	PS2	超级机器人大战OGS外传	BANPRESTO	战略模拟	2007.12.27	257
12	PSP	大蛇无双	KOEI	动作过关	2008.2.21	246
13	XBOX360	恶魔猎人4	CAPCOM	动作冒险	2008.1.31	234
14	NDS	灵光守护者	任天堂	动作角色扮演	2008.2.28	210
15	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	207

CHECK! 怪物猎人仍然最热门

《怪物猎人》在我国果然有着极高的人气，PSP上的最新作MHP2G自从发售以来，就获得了大量玩家的投票支持，并且在本期一举拿下流行榜榜首的位置，排名甚至超过了WE2008。PS2上的《大蛇无双 魔王再临》也已经于本月初发售，同样得到了许多玩家的支持，本期流行榜排名第三，仅次于MHP2G以及WE2008之下，表现优异。



↑迅龙作为P2G主题怪物，行动方式上和以前的飞龙大不相同。

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	好孩子的无人岛生活	BANDAI	44616
2位	简单系列第35卷：原始人	D3 PUBLISHER	42978
3位	圣痛	MMV	26842
4位	Q版新世纪福音战士	BANDAI	23682
5位	机动战士高达00	BANDAI	22593
6位	闲暇时的方砖解谜DS	success	20921
7位	命运迷阵DS Beta测试版		16670
8位	维他命X进化	D3 PUBLISHER	16522
9位	少年僵尸：异形侵略	IGNITION	15503
10位	蜡笔小新 电影乐园大挑战	BANPREST	15399

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	704592
2位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	659359
3位	马里奥聚会DS	任天堂	599243
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	586442
5位	马里奥&索尼克 AT 北京奥运会	任天堂	579879
6位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	527487
7位	马里奥赛车DS	任天堂	500702
8位	超级马里奥64DS	任天堂	488199
9位	新超级马里奥兄弟	任天堂	488026
10位	料理妈妈2	TAITO	476142

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	怪物猎人携带版 2ND G 汉化版	CAPCOM	119028
2位	大蛇无双 中文版	KOEI	85554
3位	只属于我的果实	JIN PRODUCTS	77644
4位	音乐节拍	SCE	59983
5位	怪物猎人携带版 2ND G	CAPCOM	38710
6位	浮游世界	SCE	35931
7位	星之海洋 二度进化	SQUARE ENIX	28910
8位	无限回廊 中文版	SCE	28784
9位	福特拉力越野赛	XPLOSIV	28511
10位	核心危机 最终幻想7	SQUARE ENIX	27111

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	核心危机 最终幻想7	SQUARE·ENIX	1027768
2位	PATAPON!	SCE	672189
3位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	603764
4位	寂静岭 起源	KONAMI	567588
5位	合金装备 掌上行动	KONAMI	560007
6位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	550270
7位	无双大蛇	KOEI	541345
8位	龙珠Z：真武道会2	NBGI	526211
9位	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NBGI	502957
10位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	494767

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.3.31–2008.4.13

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.27
2位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.10
3位	PS2	大蛇无双 魔王再临	KOEI	2008.4.3
4位	PSP	星海传说 二度进化	SQUARE ENIX	2008.4.2
5位	PS2	职业棒球SPIRITS 5	KONAMI	2008.4.1
6位	NDS	口袋妖怪战队 融合	任天堂	2008.3.20
7位	PS3	职业棒球SPIRITS 5	KONAMI	2008.4.1
8位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
9位	NDS	好孩子的无人岛生活	NBGI	2008.4.3
10位	Wii	Deca Sporta Wii十项运动	HUDSON	2008.3.19

CHECK! 马里奥赛车全力出击

《怪物猎人P2G》如今的累计销量已经突破了150万份，实在是相当惊人的一个成绩。同时，Wii版的《马里奥赛车》也得到了首周销量将近59万份的好成绩，多平台发售的《职业棒球SPIRITS 5》也表现不错。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2008.4.11–2008.4.17

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	马里奥赛车	任天堂	2008.4.8
2位	Wii	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2008.2.8
3位	PS3	GT赛车5 序章	SCEE	2008.3.27
4位	PS2	实况足球 胜利十一人2008	KONAMI	2007.10.26
5位	Wii	世嘉超级明星网球	SEGA	2008.3.20
6位	XBOX360	彩虹六号 维加斯2	UBI	2008.3.20
7位	XBOX360	使命召唤4·现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
8位	PSP	欧洲冠军联赛2008	EA	2008.4.18
9位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9
10位	XBOX360	吉他英雄 摇滚传说	RedOctane	2007.11.23

CHECK! 各主机百花齐放

看一下本期的英国家用机游戏排行榜，就会发现前十名作品包含了各大主流平台。《马里奥赛车》上市以后，不但在日本销量很好，在欧洲也是大受好评，不愧是大众化的休闲佳作。

CHECK! 掌机软件数量突减

NDS软件阵营继续低迷不振，相比Wii上接连不断的大作潮，总让人觉得任天堂似乎放弃了NDS一样。PSP方面也并不乐观，半月间新作的数量竟然不足10款。虽然最近日本市场的PSP硬件销量不断攀升，但是软件的步伐仍然落后。

中考、高考日益临近，对于绝大多数同学来说，这是关乎今后人生的第一大关，在此也希望各位同学能够以学业为重，千万不要因一时贪玩而耽误了前途。4月份通常也是每年游戏市场的最低谷，高考过后，好玩的游戏将会接连不断地涌来，为了到那时能够高高兴兴地尽情享受，大家一定要加油！



本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2008年4月1日至4月15日。

u n d e r m o o n

INFINITE UNDISCOVERY

インフィニット アンディスカバリー

本作是一款“强强联合”的作品，Tri-ace，S.E以及微软三家游戏界的强者都为本作注入了自己的力量。Tri-ace在继承了过去作品优秀品质的基础上，在开发过程中尝试了新的挑战。虽然本作的发售日还没有决定，但是故事、角色以及系统等游戏主体内容已经有了大量的新情报。来看看这史诗般的幻想曲是如何奏响的吧。 □文/龙马

与月同辉的世界物语

本作中故事发展的舞台是一个因受到月亮的恩惠而繁荣起来的世界。在这个世界上，人们凭借一种叫做“月印”的图腾从月亮上获得力量，进而使国家富足，生活安逸。到处一派祥和之气。但是有一天，一个名叫“封印军”的神秘团体突然出现了，没有人知道他们是谁，也没有人知道他们从哪来，但是月亮被他们所控制了，并用数把大锁将大地束缚。凡是有锁的地方，四处荒凉，人迹罕至。从此，安逸的生活一去不复返了，人们陷入了不安与苦难之中。主人公一行人为了解救苦海中的人民，也为了让月亮得到解放，他们勇敢地拿起武器，向“封印军”举起了反击的大旗。



X360	本刊译名：无尽未知			CERO 審査予定 レーティング
	Square-Enix	价格未定	发售日未定	
RPG	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

↓强强联合的作品素质一定差不了。从下图来看，本作有着精美的画面，特别是在攻击的时候。另外从屏幕下方来看战斗时应该可以派出四名队员，右侧还有一个外形类似剑的槽，虽然不知道具体用处，但一定很重要。



主人公名叫卡贝尔，是一个17岁的年轻人，全部的生活就是四处旅行并吹奏长笛卖艺，被人们称为“拥有治愈力量的长笛卡贝尔”。由于长得和英雄西古蒙德很像，所以被误抓了起来，危机时刻得到了阿雅的救助。

卡贝尔

「我不知道自己到底能干什么，但是我会贡献自己全部的力量」



↑这是卡贝尔与阿雅对话的场景。从他的话语来看貌似不想正面回答阿雅的问题，也不想答应阿雅的请求。这样的人能够拯救世界吗？

↑卡贝尔用双手举起了剑，之前这双手只会握着长笛。从表情来看，卡贝尔好像已经接受了战斗的事实。

↑阿雅正在积极地和卡贝尔交涉，说话很有技巧。

阿雅

「……现在的我，比以前更加坚强了，虽然只有一点」

阿雅是解放月亮军的一员，擅长使用弓箭。性格活泼，做事认真努力。误以为西古蒙德被抓进监牢，前去营救，没想到遇到了卡贝尔，并且被卡贝尔的善良所感染，随即劝诱卡贝尔加入自己的团队。







斩断月亮与大地之间的锁，将月亮从封印军手中解放出来是他存在于世上的唯一的理由，也是他给与自己的使命。人们称他为“光之英雄”，是一个骑士，也是一个威严的领袖。外表和卡贝尔长得很相似，所以在故事开端卡贝尔被误抓了起来。

西古蒙德

「谁都不用刻意去做什么，做好原本的你就可以了」



↑西古蒙德性格独断话语不多，总是一语说出最重要的决定。为了解放月亮，即使搭上自己性命也在所不惜。

SPECIAL INTERVIEW

监督小岛创独家采访
物语中那雄大的世界观

小岛创

代表作有《星之海洋3 Till the END of Time》，此外还有很多的知名作品。在本作中任职监督。

宏大的世界观

——首先希望您能对本作的世界观进行简单的介绍。

小岛■在这个世界中的人们，平日里用月亮的力量代替自己的力量，他们利用月印这种媒介从月亮上获得魔法。所谓月印是在出生的时候作为“祈福”而获得的，每个人的月印都不同，它起到的作用就是转化月亮的能力，比如强化攻击或是增强听觉等，所以每个人的能力或是强度都不同

——也就是说有多种多样的效果。

小岛■是的。每个人的能力都会受到月亮圆缺的影响，如果是在满月时出身的人拥有高能力的几率就很大，反之亦然。这个设定与游戏的故事有着很深的联系。

——请问本作的故事有着什么样的背景设定？

小岛■故事是从某一天月亮用锁将大地束缚起来开始的。也许是受了锁的影响，有锁的地方出现了大量的魔物，大地也越来越荒凉，而英雄西古蒙德为了拯救苦难的人民踏上了“解锁”的道路。普通人无论如何也无法斩断那些锁，但不知为什么西古蒙德能够轻松的将锁去除。在这样的背景下，被称为“光之英雄”的西古蒙德带领解放月亮军和幕后的黑手封印军展开了激烈的战斗。这期间偶然与卡贝尔相遇，并一起与封印军作战。

有着强烈对比的二人

——本作的主人公卡贝尔是一个怎样的年轻人？

小岛■卡贝尔乍看之下有些“手无缚鸡之力”的感觉（笑），实际上是个非常善良的人。他的性格有些优柔，无法轻易地放弃什么事情，看到需要帮助的人第一句话总是会说“哎呀，这个我可办不到”，但接下来一定会说“真是的，没办法”，然后就尽全力去帮助别人。在游戏的序章中卡贝尔给人的就是这种感觉，不过在加入了解放月亮军之后他会更加坚强起来。

出现过的独特战斗系统就在本作

发现&行动，RPG游戏中不曾



无缝读盘&实时战斗 《无限未知》给你无尽体验

如果要是本作中最值得关注的，莫过于无缝读盘和实时战斗。本作不像其他的RPG游戏，转换场景或是发生战斗的时候完全不需要"LOADING"，此外，本作的"实时战斗"也非常有看头，战斗风格简直就和动作游戏不分上下，爽快感与战略性兼备。不过说来说去根本上还是RPG游戏，所以同伴之间的相性以及如何组队都是重点，比如连协攻击、恢复等。《最终幻想XII》曾经采用过"动态回合制"的战斗系统，而本作采用的也是非常规RPG战斗系统，不知道这两者之间会有怎样的差别呢？

菜单选择"NO STOP"！

打开系统菜单也不用暂停，游戏中的时间将继续前进。这个系统在"怪物猎人"系列中一直使用，玩过《MH》的玩家不会陌生。



↑变更装备的时候敌人也可能接近！

除了"无缝读盘"和"实时战斗"两大特点，本作另外一大特别的系统就是"感觉感知系统"。用眼睛去看，用耳朵去听，这些我们现实人类实际拥有的感知、认知能力在本作中也将得到体现，它会让玩家感觉自己真的置身于游戏当中，化身为游戏角色去战斗、探险。不过别以为会感知的只有己方，敌人也会对你进行感知，而且还可能设置陷阱或圈套，如果大意轻敌可是会吃大亏的。这样的系统可以说是游戏中的一大创新，不知道具体表现如何，说不定每个角色都有自己擅长的感知系统，如果是这样那战斗的组队可就要精心设置了。"感知"非常值得期待！

视觉、嗅觉、听觉，人类的感知能力将在本作中出现！



和现实中一样，如果面前一片黑暗的话就什么都看不见，本作中的场景也是这样。在这种情况下，想要确定敌人的情况也会很难。地图中的显示效果为一片烟雾状，想要从中发现情况就需要用听觉。



↑敌人中也有嗅觉敏感的类型，可以用气味来感知敌人的存在。说不定可以用气味道具来迷惑敌人？

在光线充足的情况下，无论是地形还是敌人的位置都会明确地表示在地图上。在这种情况下，既可以轻松地击中敌人，命中率也能得到保证。这就是本作中的"视觉感知系统"，从表面看只是普通的明暗地图系统，但是这关系到战斗时的攻击效果，所以在黑暗的地方还是想办法进行照明吧。



——他的成长很令人期待。请问阿雅怎么样？可以说是她转变了卡贝尔的人生。

小岛■阿雅和卡贝尔是在从监牢中逃脱时相遇的。最初阿雅只是把他当作一个傻瓜般的人，不过阿雅的外向和卡贝尔的腼腆正好合拍，这种邂逅有着非常微妙的感觉。

——确实很微妙（笑）。那么，"光之英雄"西古蒙德又是个什么样的人呢？

小岛■西古蒙德有些独断。作为一个超级英雄，即使自己受伤了也不会后退，一旦选定了某个目标，就会一直向着目标前进。

——这两个人虽然性格完全不同，但是外貌却很相似。

小岛■确实如此。我们将这两人设计得极为相似是有理由的，不过背后的故事还是请玩家们自己去游戏中寻找吧。

——原来如此，我明白了。除了这三个人，好像还有很多的同伴？

小岛■可以成为同伴的角色有很多，基本上组队战斗时是4个人，不过到了后期会越来越多的。

——这么说，也会出现角色专属的剧情？

小岛■每个同伴在相遇的时候都有特别的剧情，但并不是每个人都会独立发展出故事的。不过在这些同伴加入后他们的个性会慢慢显示出来。

真实的系统

——请问本作是那种理念开始开发的？

小岛■说白了就是"变化的世界"。根据玩家的行动状况发生改变，在这个改变中对情况进行判断，并且和之后的变化联系起来。这和本作的"无缝读盘"系统也是紧密相连的。

——开发引擎好像和《星之海洋4》以及《北欧女神 负罪者》是同一个？

小岛■不能说DS和家用机使用的是完全相同的一款引擎，但可以说是在同一个构想下进行制作的。引擎可以说是游戏制作工艺的"骨架"。

——本作虽然是RPG但是很像动作游戏啊？

小岛■说实话，本作是按照RPG来开发的，被看成动作游戏实在是不一般（笑）。当然，本作确实有一定的动作性，但是在收集要素、升级等方面还是保留了全部的RPG特性。

"实时"的概念

——本作中的"实时"是什么意思？

小岛■所谓"实时"，就是在本作中不会出现10分钟就从白天到黑夜的情况。在本作中度过的时间与玩家自身度过的时间是相同的，也就是说游戏中度过一小时，玩家实际上就是玩了一小时。

全新星海旅程再开！！



《星海传说》系列的最新作《星海传说4》在新次世代主机的强大机能下，又得到了一次全新的进化。异常真实的画面有如亲临其境般的将玩家带入到了奇幻风格的未来世界。本作继承了系列以往的一贯风格，采用了未来科幻式的世界观设定。整个故事的舞台都是围绕着宇宙空间与各个小行星展开的，玩家在游戏开始后会以宇宙中的空间站为据点，逐步的展开探索各个小行星的冒险任务。虽然SQUARE・ENIX并没有公布出太多关于本作故事剧情方面的资料，但大致的主线内容，相信星海传说系列的FANS们也基本都能猜出个八九不离十吧。除了官方率先公布出的能体现出本作精美画面的截图之外，还有本作男、女主人公的设定画以及初期资料。从画风上看，公布的这两名角色可以说是达到了本系列的最高水平。而说到了人物，星海传说系列每作中都会有不同种族的各种类型的角色登场，这一点，相信在本作中也绝不会令FANS们失望的。

继承系列特有风格的主人公资料大公开！



男主人公艾吉・玛贝里克与女主人公雷米・塞恩吉是最先被官方公开的角色。无论是他（她）们身上所穿的服装还是手中持有的武器，都体现出了全新的科幻式风格。而其他众多未公布的角色更是令人十分期待。

星海传说系列的最新作品——《星海传说4》终于公布了。有未经证实的消息称，本作将是PS3主机上的独占游戏。从初期官方公布的开发画面上来看，本作的素质还是相当高的，甚至能与PS3上的另一款大作《最终幻想13》有上一拼。本次的报道为大家带来了本作游戏男、女主人公的介绍，战斗系统的解说以及山岸功典与五反田义治两位主创人员的特别访谈。□文/零羽



艾吉・玛贝里克

本作故事的男主人公，充满了正义感，并且很有责任心的青年。为了拯救地球人类濒临灭亡的危机，而加入了宇宙开拓队，自愿前往太阳系外的宇宙进行探索。虽然艾吉有着很强的临场判断力，但有时他也会有一些比较"冲动"的行为，好在此时通常都是有女主人公雷米在身边提醒他。



雷米・塞恩吉

名家——西园寺家的大小姐。从小就接受名师的指导学习弓道，现在已经拥有了达人级的水平。对于身边事物很是细心的雷米，却有着对待自己极为苛刻的小毛病。她在志愿参加了宇宙开拓队后与男主人公艾吉相遇。在部队中沉着冷静的雷米作为艾吉的协力副官与他共同执行任务。

STAR OCEAN 4

New worlds are waiting

PS3	本刊译名：星海传说4				CERO 審査予定
	SQUARE・ENIX	价格未定	发售日未定		
角色扮演	蓝光	日版	1人	记忆卡容量未定	

讲述系列起点之前的剧情

在作为《星海传说》系列正统续作的《星海传说4》中，战斗系统将会是一大卖点。不过比较遗憾的是，到目前为止，SQUARE・ENIX并没有公布此项系统的详细信息。下面为大家介绍的都是与本作战斗相关的一些基础内容。首先要说的是3D化的战斗形式，在这种表现形式之下，敌方的造型有了很大的改变，尤其是BOSS级的敌人将会变得非常夸张。我方的角色方面，变化较大的主要是武器、防具。不同角色使用的各种武器都被塑造得极为真实。同时，配合使用不同的武器，各角色们也会有自己独特的战斗技巧。关于武器，目前官方只公布了男主人公艾吉与女主人公雷米的主要武器资料。艾吉擅长使用的武器是近距离战斗用的片手剑，此武器轻便灵活，可以配合各种特技来进行不同形式的攻击。而且还可以通过附加各种属性，来对弱点属性的敌人进行有效的打击。雷米使用的武器为弓箭，虽然此武器的攻击力不如片手剑，但超远的射程距离却使其成为了优秀的后方援军。与片手剑相同，雷米的弓箭也可以附加各种不同的属性。

通往异世界的大门即将打开!!





POINT 真实的环境表现

下面将要为大家介绍的是，本作主人公一行所前往的数个小行星的局部情况。在这其中包括了充满中式风格的街道建筑、荒无人烟的灼热沙漠、冰雪覆盖之中的神秘城堡等等。这些场景在次世代主机的强大机能下都被刻画得异常真实。另外，据制作人山岸功典表示，在《星海传说4》中出现的此类行星舞台将会达到至少6、7个，比起PS2版的前作《星海传说3》来，将有一个很大的提高。

充满了中式风格的街道

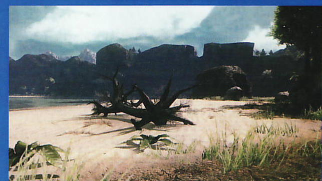


←在街道中有一个摆放着武器（弓、剑等）的角落，这难道是传说中的武器店吗！？

环境残酷的谜之小行星



←在这个被冰雪覆盖的森林中，隐约闪现出了一座城堡式的建筑。这座神秘的建筑物将会是主人公们的目的地吗？



SPECIAL INTERVIEW



通过下面两位制作人的简短回答，本作中一些不为人知的机密消息也会显现出来。还等什么，赶紧往下看吧。

SQUARE・ENIX游戏企划推进部所属。山岸功典是一位曾参加过星海传说1、2、3制作的老牌制作人。在最新的本作中，他将继续担任制作人一职。

山岸功典

TORAIES的代表取缔役。从本作的剧本原案开始一直参与到最后的BOSS级人物。之所以这样说，因为他就是《星海传说》系列的生身之父。

五反田义治

——请问现在的开发状况怎样了？

山岸功典■（以下称为：山岸）作为《星海传说》系列的正统续作来讲，开发进度还是非常顺利的（笑）。虽然现在还不能对外公布游戏的具体发售日期，不过相信大家很快就会知道了。

五反田义治■（以下称为：五反田）实际上，本次最新作《星海传说4》，在这个游戏系列中是有着特殊地位的。在最初进行本作的故事剧情策划的时候，并没有为这款游戏打上"4"这个标记。而真正的开发代号是"0"！后来由于经过众人的协商之后认为"0"这个标记并不是很妥当，于是就将其改成了现在的"4"了（笑）。

山岸■因为本系列一直都是按照"1"、"2"、"3"来发售的，当时我们也在考虑是不是要来一个冷门，将标记改成"0"呢……

五反田■从游戏的内容上看，"0"这个数字是最为合适的。因为从本游戏的初代开始一直到第3作，游戏的基本世界观就算完结了。本作则是在这个基础上讲述的另一个故事。

——也就是说本作讲述的不是"3"代之后的未来，而是系列初代更为之前的故事？

五反田■对，正是如此。如果继续讲述未来的话，从科幻题材的角度看，就不容易继续塑造一些基础设定了，并且，即便做出来也不会很有意思的……

——关于故事情节方面，有什么特殊的关键词吗？

五反田■嗯，是宇宙开拓史吧？

宇宙战舰之间的激战!!



→图中的一架战斗机样式的宇宙飞船正在面向无数的炮火前进，它的目的是要强行突破!?



←漂浮在宇宙空间中的巨型人工建筑物。而这座体型巨大的空间站正是主人公一行的本基地!

关于《星海传说4》的发售平台，基本已经能够确定是PS3主机独占该作了。不过，按照"历史惯例"、以及PS3主机目前的销量来看，最终本作的独占是否真正的能够得以实现，还真是件没有谱的事情……不过至少可以肯定，关于WII版也要推出本作的消息是个谎言，想要在WII主机上实现如此精美的画面效果肯定是不可能的。

一切的冒险都将从这里开始?!

→看起来这个空间站还建设有居民的生活区，不知为何，感觉看起来很像高达里的卫星殖民地……

POINT 故事设定简述

本作故事设定并没有沿用《星海传说3》之后的舞台，而是选择了初代以前的舞台设定。此时人类刚刚踏出地球，来到浩瀚的宇宙……下面将以时间轴的形式来回顾一下本系列的各作品。

SD.0010

星海传说4

SD.0346

星海传说



值得纪念的系列第一作。以地球联邦与敌对势力雷佐尼亚相互争斗的世界为主要舞台，有着真实时间制战斗模式以及纹章术等原创系统的优秀RPG游戏。另外，本作还在PSP上推出了强化移植版，其素质也十分优秀。

SD.0366

星海传说 第2个故事



《星海传说 第2个故事》的舞台设定为《星海传说》的20年之后。在游戏开始时，根据选择的主人公不同，冒险剧情上也会有产生出分支路线。再加上除此之外的一些新要素，使得本作的耐玩性比前作又有了很大的提高。

SD.0368

星海传说 外传



本作可以看作是《星海传说第2个故事》的一个篇外篇。游戏中的系统比较新颖，采用了没有等级与经验值概念的设定，在进行游戏时主要是依靠各种技能来击倒强敌。另外，本作的操作方式也与正统系列作品有些不同。

SD.0772

星海传说3



在PS2主机上登场的系列最新作。无论是战斗画面还是操作系统都已经达到了系列的最高峰。说起本作最大的特点，那就是首次实现了完全3D化表现方式。另外，新加入的特殊防御与反击系统，也使战斗时的乐趣大增。

山岸■啊，从方向性上来看，宇宙开拓史应该算是一个很重要的关键词了。

五反田■在《星海传说》系列的年代设定表中，本作被设定在宇宙历10年前后，此时正是地球上的人类由于濒临灭亡的危机，而向浩瀚的宇宙展开探索的时代。

——据说本作的战斗系统是一大卖点，请您具体说说?

五反田■首先，战斗系统的基本部分，与系列历代还是有很大相似部分的。比如说，时间上还是采用了真实时间制，战斗模式上，玩家只能操作一名角色，其他参战角色会由电脑AI来负责控制。还有，战斗时，只要按下攻击键，角色就会自动对目标敌人进行攻击，而必杀技也不需要繁琐的输入，只要按下相应的按键，就会自动发动华丽的必杀攻击了。另外，由于本作采用的是与前作不同的3D战斗表现形式，所以玩家们也一定能感受到全新风格的3D战斗。

——本作中的"纹章术"之类的特殊技能有改变吗?

五反田■当然是不会有改变了。设想一下，采用了前作中相似并有附加要素的改良型系统后，适应前作的玩家多少能感受到一些亲切感吧。



山岸■对于一个系列化的游戏来说，经常会有人认为新发售的续作没有前作有意思了。不过，我觉得如果实际玩过之后，就一定能感受到续作全新要素的魅力。而本作中关于战斗时的新改变，恐怕不实际体验一下，是无法感受到的。

——本系列最经典的PA系统会继续保留到本作中吗?

山岸■对，基本上类似于前作的形式吧。

——关于剧情方面，特殊事件会决定通关的结局吗?

山岸■虽然没有那么夸张，但在特殊事件时的选择也关系到了部分隐藏要素。

——有没有加入收集方面的要素呢?

山岸■这个方面也当然会有了。初期的策划已经完成，不过目前为止还没有最终确定到底采用哪种的收藏模式。

——本系列游戏一直拥有的隐藏迷宫也会继承吗?

五反田■现在我只能说，这不会是"附赠品"……

山岸■哈，一定会有吧? 估计是的。总之，这是个秘密（笑）。

——请最后再向玩家说一句话吧

五反田■本作在继承了《星海传说》系列的基本设定的同时，还在系统与战斗等方面都加入了新的要素。详细玩家们都能在本作中感受到系列特有的魅力的。还请大家继续支持本部作品。

山岸■本作将会在次世代主机强大的机能下展现出一个又一个非常漂亮的世界。不过画面终究不是主要的，本作在系统、剧情方面才是真正的重点。请大家一定要期待这款游戏性十足的新作品。

逆转裁判系列的最新作！这次的《逆转检事》是以事件现场为舞台的推理解谜游戏，担任主人公的是在《逆转裁判》第1代到第3代中一直作为成步堂龙一对手的检察官御剑怜侍，他会为大家奉献出一部怎样激动人心的故事呢？在对开发者小组的访谈中，玩家们也许可以找到答案。 □文/蔬菜汁

全新的裁判体验 逆转最新作始动



NDS	本刊译名：逆转检事			CERO
	CAPCOM	价格未定	发售日未定	
AVG	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定



↑这次玩家操纵的御剑可以自由活动，前往各个地点进行调查。

首先，本作最引人注目的要素就是可以亲手操纵在之前的各系列作品中为大家所熟知的检察官——御剑，对现场的证据进行收集，并探索现场的矛盾之处这样一个系统。加入了至今为止的所有系列里所没有过的要素——可以控制角色进行实时的移动，为玩家提供了新的乐趣。就如那句侦探界的那句名言“搜查最重要的是两双脚”一样，为了探清事情的真相，玩家操纵御剑进行调查，以检察院天才检察官的名义，为了找出真正的罪犯而努力吧。

Check 调查各种场所

《逆转检事》是讲述以事发现场为核心舞台的游戏故事。御剑和糸锯结成的二人组将前往各种各样的场所，对事件展开调查。因此本作中将会出现大量的背景图片，如西餐厅、酒吧、证券交易所等真实场景都会在游戏中一一出现，这些描绘的像漫画插画一样的图片一定会给玩家带来相当的惊喜。《逆转裁判》系列最吸引人的地方就是在侦察部分时找出与案件有关的证据，然后在法庭审判部分将证据展现出来，享受那一瞬间的快感。本作中，找出案发地现场与案件相左的矛盾之处将成为破案的关键。

主角!! 御剑怜侍

↓玩家使用的御剑检察官，为了解开充满谜题的神秘案件，收集各种与此次事件相关的证据，然后在法庭上予以指证。





↑本作中，御剑将与糸锯刑事进行搭档，这次，两个人的默契配合将成为破解谜题的关键，操纵两人一起破案吧。

除了背景图片以外，本作中还将会出现大量的人物，通过角色设计者精心制作的这些角色将为游戏增加另一份乐趣。另外，除了检察官御剑之外，刑警糸锯作为二人组的另一人，也会在本作中作为主角出现。被玩家亲切的称为糸锯警官的刑事，将会在命案发生的第一时间出现在事发现场，对事件展开快速的搜索调查，和御剑一样也要踏足各种各样的场所，为找出证据而奔波。由于检察官和刑事之间长时间积累了深厚的友谊，二人之间的配合十分默契，糸锯警官对御剑十分的信任。由于本作极为重视展现人物的个性，所以每人都会有3、4种以上的面部表情，在访谈中，将会为大家详细介绍人设的一些情况。

因为少年时代的亲身经历，对犯罪异常的憎恶，于是成为了检察院的天才检察官。曾经是一个不择手段的冷酷的检察官，现在则转变成努力追求真相的人。在本作中他被卷入了新的事件……



听逆转小组高层讲述一个不一样的逆转游戏

《逆转》最新作制作人访谈——另一个视角看《逆转》

下面将为大家送上对《逆转检事》的游戏开发小组制作人所进行的访谈。访谈中涉及了游戏融入的诸多新要素、故事的相关内容等很多玩家十分关心的事情。据说本作的内容与以往的任一作都不同，从一个全新的视角、全新的层面对《逆转裁判》进行了诠释，摆脱了既有《逆转裁判》世界观束缚的最新作，会不会受到玩家的欢迎呢？

江城元秀

PROFILE

担任过《鬼武者2》、《罗马之影》的监督，和《逆转裁判2》、《逆转裁判3》的游戏制作。

山崎刚

PROFILE

著名的游戏制作人，担当过《逆转裁判 复苏的逆转》、《逆转裁判4》的企划。

岩元辰郎

PROFILE

担当过《逆转裁判2》和《逆转裁判3》的人设，这回负责游戏的背景监督工作。

——这次为什么会把检察官作为主人公呢？

江城■作为《逆转裁判》系列的制作人之一，在参与制作的同时，我也一直在玩这个游戏，非常好玩。有一次突然想，能不能用这个世界的设定来将检察官作为主人公呢？于是便把这个想法告诉了山崎，他回答道“不错啊”，于是就开始了相关的企划工作，这就是最初的情形。

——那么是不是那时候就已经决定用“可以自由行动的御剑”来进行游戏这个想法呢？

江城■开始有过很多想法，主要是想利用《逆转裁判》系列既有的系统，然后加以扩充。以往的系列中分为侦查部分和法庭部分，在侦查部分中可以去各种各样的场所，我们把焦点注意在这个“可以去各种各样的场所”上，实际上就是自由控制角色移动，在进行了多次的尝试以后，终于将游戏系统的重要部分固定了下来。

——感觉与以往的风格不太一样呢。

江城■一般情况下，系列游戏的后续作品都是更换游戏的主角，而将游戏的系统部分全部保留。那样做当然也可以，不过我们想进行新的尝试，做出更有意思的作品。而对新鲜事物进行挑战正是CAPCOM的游戏理念，这次将《逆转裁判》这个高人气作品做了部分改变，相信一定会让它变得更加有趣。

——山崎先生在得知这次的企划时，有什么样的想法呢？

山崎■与江城一样，我也并不仅仅参与本作的制作，在很久以前我就作为《逆转裁判》FAN在玩这个游戏，我非常喜欢《逆转裁判》的世界。如江城制作人所说，从另一个视角另一个层面来看《逆转》的世界一定非常有趣，正因为以前的世界观已经根深蒂固，玩本作时一定会有不一样的惊喜。

——对“可以自由行动的御剑”有什么想法么？

山崎■与动画风格接近的绘画风格也是《逆转裁判》得以成功的一个重要原因，以这个要素作为突破口，可以自由操纵角色，将会让角色更加深入人心，我是这么想。

——角色活动方面的自由度如何呢？

江城■根据动画进行了各种各样的设定，包括走路的姿势在内，怎么将御剑的感情表现出来，这对我们来说是一个挑战。

岩元■作为我来说，与其将人物设计得更漂亮，还是更想将人物的某个局部、某种感觉做出来，但是又不想让人物变得别扭，而是想让他们像动画中的人物一样栩栩如生。

能否作出御剑的风格呢？

——很多FAN看到能够自由行动的御剑都惊讶不已。

江城■制作跑的姿势还是第一次。

岩元■御剑是一个可塑性非常强的角色，在紧急关头或慌乱的时刻该怎样来通过动作表现呢？做到什么程度合适呢？光在御剑的跑这上面就花了很多的功夫。

江城■做了很多的姿态，虽然努力的程度并没有必死那样惨烈，但是也相差无几了。

——作为主人公的御剑，有哪些需要注意的地方么？

江城■能不能做出御剑应有的特点呢？这是我们比较关心的问题。我想，众多的逆转FAN也非常关注这点。能够做出御剑的几分呢？我们会将御剑迄今为止所不为人知的一面，在玩家能够接受的限度下，展示给大家。

岩元■尽我们最大的努力。

江城■每个FAN的心中都有他们自己对御剑的诠释，我们的游戏开发小组会充分吸取御剑在玩家心中的形象，但是会做出一些改动，并不是偏离既有的路线，而是对御剑的世界进一步扩展。

山崎■以往都是从成布堂的角度来看御剑，这次将以御剑的角度作为整个游戏的视点。

——原来如此，那么《逆转检事》的时间设定是什么时候呢？

江城■差不多是《逆转裁判3》左右的时侯。

山崎■并不是《1》代那个比较邪恶的御剑，而是在与成步堂的交手中，思想发生转变的御剑。

——会不会出现历代《逆转裁判》中被大家所熟知的其他角色呢？

江城■本作是作为《逆转裁判》系列的纪念作品而推出的，所以，为了感谢FAN们的大力支持，一定会加入若干大家喜欢的角色，但是，游戏中会有什么人物登场，现在还不便公布。

岩元■本作的目的是让第一次玩这个游戏的玩家也对《逆转裁判》产生兴趣，同时，老玩家会说出，“咦，这是什么？”，使他们感受到以往逆转系列所不具有的乐趣。

——对本作，岩元先生在设计方面感到有什么特别值得注意的地方么？

岩元■不说这次，以往的人物设计必须要注意的是，一定要简单。最出色的地方就是做出人物的特点，以此来决定人物的颜色等等。这次可以自由行动的人物造型很酷，一定会让玩家觉得有趣和满意。

——这次公开的系统部分继承了以往系列的特点，当然也会有不一样的部分出现吧？

江城■没错，确实是这样，本作中，“现场搜查”将会成为一个重要的环节。在现场，隐藏着很多需要由玩家来发现的重要要素，如人物之间的矛盾线索、事件的证据、暗示性的启发等等，发现这些隐藏要素的玩家则需要使用各种登场人物来开启谜题。这也是这次最想推荐给各位玩家的部分，玩家要在隐藏在场景中的各种启示上，构筑自己的逻辑推理，对事件的重要人物进行追查，乃至最后进行对决。“御剑应该这样做，应该这样动”不知不觉，玩家们就会深深地陷入游戏当中。

山崎■御剑可以按照自己的思维逻辑，进行冷静地推理，这是成步堂君所不能的，根据玩家的推理方法，会得到不一样的体验也不一定。



负责开发本作《薄暮传说》两位负责人通口义人和乡田努以及制作组中的大多数人都是以往《传说》系列的原班人马，负责人之一的通口最近刚刚负责开发了手机版传说系列新作《移动传说》。作为第一款X360平台的《传说》新作，本作的网络要素引人关注。通口透露到，因为这是开发组面临的第一款X360游戏，基本还会采用系列传统的游戏方式，网络功能方面只作为花絮式的点缀，包括战斗的网络排名和迷你游戏等等。不过本作依然与系列作一样对应多手柄线下多人游戏，喜欢多人同乐的玩家也能得到满足，此外XBOX LIVE卖场中提供游戏中的道具下载等内容也在开发计划的考虑中。此外传说系列一贯的大牌声优为角色配音的传统也依然保留着，将会有如鸟海浩辅、中原麻衣等业界知名的声优来演绎出各具特色的角色们。

Tales of Vesperia

薄暮传说的舞台是个名为“提卡-琉米雷斯”的世界，是个由帝国所统治的庞大世界。由于帝国严格控制着文明的遗产魔导器，时间一长恩惠就只落在少数人身上，因此而反抗的贫苦大众们为了追求自己的权利而纷纷建立自己的公会，经过长期的冲突与和解，形成了现在的复杂社会。

口文/龙马



→游戏中的会话框是采用的圆型会话框，当艾丝提尔做术语解说时，对话框就会变成解说式的方形。



尤利
本作的主人公，因为厌恶上流社会的腐败而毅然离开了骑士团，并在之后与艾丝提尔相遇并共同探索属于自己的正义。



始终贯彻心中正义，成为耀眼的明星！

←艾丝提尔这个名字是尤利为她起的，并之后一直就用了这个名字。



博学高雅的艾丝提尔 旅途中逐渐了解外面的世界



↑涉世不深的艾丝提尔经常会做出一些不合常理的奇怪举动，造成周围人的困扰，不过每次都会被尤利纠正过来。

本作的战斗系统可以说延伸于《深渊传说》，系统名叫EFR-LMBS，代表了“进化式灵活范围线性动作战斗系统”，是《深渊传说》中FR-LMBS的进化，加入了一些新的元素。在新战斗系统之外，战斗也会有某些地方的强化，因为使用了更强大的主机性能，过去在同一个屏幕中最多可以出现四个我方角色和四个敌人，而在本作中将会看到七八个敌人为一组的敌人成堆出现，并且还会有巨大的怪物大大增强战斗的快感。在战斗系统之外，本作将会有武器合成系统，可以通过收集素材来合成武器装备。

艾丝提尔
与尤利神妙相遇的少女，因为出身高贵常做出一些令周围人很困惑的事，喜欢读书，拥有非常强大的治愈术。

X360	本刊译名：薄暮传说			
	NGBI	价格未定	发售日未定	CERO 審査予定
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

贯彻正义的

SPECIAL INTERVIEW

首款X360《传说》作品的诞生过程
——《薄暮传说》开发团队负责人访谈





NGBI公司预定于2008年内发售的RPG大作《薄暮传说》（以下简称TOV）是《传说》系列诞生13周年的作品，也是系列首款对应X360平台和高清HD解析度的新作。近日媒体对本作的制作人通口义人和乡田努进行了专访，其中透露了不少关于本作在X360平台的制作理由及开发细节等内容。

——在《薄暮传说》的开发项目中，两位的工作是如何进行分工的呢?

乡田努（以下简称乡田）■在去年4月NAMCOgames的游戏开发转变为了开发与生产分为两人负责的体制，以电影行业打比方，通口就是影片拍摄的总导演，而我则担当着制片人的角色。《TOV》游戏开发中的内容由通口负责，我则是担任项目正常的运作，作品的前期宣传，开发成本预算，商品生产等方面的责任，如果开发费用不够还要与各方进行交涉工作，当然这是不会发生的。（笑）

通口义人（以下简称通口）■差不多就是如此，这次的开发计划得到了众多预算的支持，我负责将这些转化描绘为《TOV》精彩的游戏内容，我们两人在这个项目上各有分工而且缺一不可。

——以往的《传说》系列中，包括了地上空中以及另外的异世界这种设定，这次也会有如此庞大的世界观吗?

通口■虽然游戏中是不同的世界设定，不过在制作人员看来只是换了颜色和地形的同一种世界而已（笑）。这个在新作中会做出相当程度的进化，游戏容量方面请不要担心。

乡田■本作包含的动画，质量以及图表方面在内，都可以说是《传说》系列的最高峰。

通口■本作的图像，大约接近于《TOA》的容量。

乡田■作为第一款对应高清HD效果的《传说》，《TOV》会成为以后作品在这方面的标准。

——请问动画方面是交由谁负责呢?

通口■我们请了PRODUCTION来帮忙，包括开场OP在内，制作会非常精良，敬请期待。

——说到开场OP，那音乐方面是怎样的呢?

乡田■为了这款作品我们制作了全新的乐曲，邀请的作曲人选也已经协商好了，歌手人选也已经敲定了，是名非常著名的人物，各位听到名字时一定会感到惊喜。《TOV》也会在欧美地区发售，欧美版的歌曲也是由同一名歌手演唱。

——本作的开发周期很长吧?

通口■我在完成《TOA》开发工作的结尾，大约在2005年夏天，当时开始研究次世代主机的开发环境和表现力，可以说计划是从那时候开始萌发的。到了第二年2月，公司对我提出了以次世代表现力开发《传说》系列作的想法，虽然立刻就接下了，不过那时我还在为PS2主机上继续推出新作做着准备，当时我就想，再过两三年，旧世代的主机的需求是否还会持续下去？但随后由于本人对高清HD影像产生的浓厚兴趣，还是决定开发次世代主机上的新作。因此计划正式开始时是在2006年5月，算上前期的提案期，大约周期是3年左右。

——初次在X360平台开发游戏的感觉如何?

通口■感觉微软确实打造出了一部很容易进行开发的环境，举个例子来说明，成就等方面似乎并不需要在游戏方面做过多调整。向微软提出问题意见时，所得到的回应也相当不错。

——说到网络，能谈下在线方面是如何的吗?

通口■虽然接到了要求，但是我们此次放弃了让大家一起通过网络多人游戏的想法，因为这是第一次在X360上开发游戏，所以并不想做些过多新的挑战。不过我们做了命中率及小游戏的排行榜，还有可以获知好友游戏情况等X360特有的功能。另外线下多手柄的多人游戏还是如以前一样对应的。

——在下载方面会包含什么内容呢?

通口■因为是传统形式发售的游戏，所以不会做出没有下载某项内容就不能通关等这种设定，举例说的话，就是我们是想让没有过多时间游戏却想获得某种道具的人可以通过Xboxlive卖场来下载购买。

乡田■我们并不会做出影响游戏平衡度的设计，比如那种不在live卖场购买道具就不能获得全部要素的形式，本作的游戏难度与系列作基本持平。

——本作采用的是什么战斗系统呢?

通口■基本上会是《深渊传说》的延伸，虽然没有非常大的改变，不过感觉比较让人放心。本次的战斗系统名称是"EFR-LMBS"，意为"进化型多面向线性动作战斗系统，改善了《深渊》的FR-LMBS系统，并加入新增要素。其中一项就是可以一击打到杂鱼的设定，敌人会设有某个参数，只要削减该参数，就算有多少HP也可以一击打倒。想要达成这种目的，自然就会瞄准同一个敌人，这样也给自由线性移动方式带来了新意，感觉上和《深渊》中移动到"FOF"圆阵时的自由行动意义相同。

——玩过系列作的玩家都很容易上手吧?

通口■是的，不过我们这次利用了X30主机的性能，战斗中同时出现的敌人数目会比以往作品多出很多，在《深渊》的时候，最多只能同时出现4名敌人，但本作会有多达7、8名敌人同时出现的场面，此外还会有以前无法表现出来的超大型敌人登场，各种特效也会变得更为细致漂亮。比起战斗系统本身，这次我们将重心放到了战斗准备上，包括非常精细的武器合成要素，可以将大地图上收集到的素材与武器，通过合成系统制作为强力的武具，对比学习技能来说，收集武器也是相当有趣的要素。

——能问下本作标题中"Vesper"所代表的是什么吗?

通口■在本作游戏中，主人公尤利会建立反对帝国的公会，其名称为"勇敢Vesper"，就是因为这个名字，所以游戏名称被定为《Tales of Vesperia》，不仅如此，游戏中这个名字还会是个很关键的名词。

——本作主题中所表达的"贯彻正义"是什么含义呢?

通口■之前一些系列作描写主角内心世界的作品比较多，不过这次的尤利已经是一名有着很成熟人格的主人公，因为不用再描写内心世界的成长，所以比起以前的作品来说，本作对于内心成长的要素会比较少，相对来说，主角反而是站在促使同伴成长的立场上，按照主角的性格，一开始定的主题就是"贯彻信念的RPG"，不过反而觉得缺少什么似的（笑）。在确定了本次人物的类型后，便想思考一个能直接表达的主题，便定下了"正义"这个词，因为想到人人心中都有属于自己的正义，并不是通常意义上的对错正义，而是相对于人的信念的这种"正义"，我们是想做出这样充满信念正义感的作品。此外不仅是主人公们，敌方角色也会有着自己的"正义"，即属于自己的信念。本作我们还加入了日本时代剧的要素，我想对于《传说》来说是种新奇的创新吧。

——在本作发表时录音工作进行的如何了?

乡田■其实还是在最近才开始的，配乐的作曲家还未决定，不过会和游戏非常匹配。

通口■会很慎重地进行考虑决定。

乡田■我们想的是，不只是在游戏中，即使在平时听时也能感受到游戏中的气氛，如果能做到这种程度，可以说就达到我们的预想了，即非常出色让人听之不忘的好曲子。

——在人物的配音方面的工作是怎样的呢?

通口■我们请了不少知名的大牌声优来为角色们配音，玩家们一定觉得很亲切。

乡田■比如男主角尤利的声优鸟海浩辅，女主角的声优中原麻衣等都是很著名的声优。

通口■他们会将角色们的性格演绎得非常出色，玩家们会因此有着无比的代入感。

乡田■敬请期待声优们的优异表现。

信念之传说降临次世代!

SAMUEL L. JACKSON IS AFRO SAMURAI®

武士阿非是由日本漫画家刚崎能士创作的以暴力为主的动漫剧集，游戏主要以暴力为主，讲述了爆炸头武士复仇的故事。这部动漫曾经被多次评为18禁作品，主要就是因为游戏中充斥了大量的暴力镜头。血腥在这款作品中无处不在，断头、断肢与鲜血已经成为了这款作品的代表。

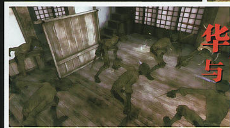
这款作品最初只是在日本的自费漫画杂志上连载，结果却一炮而红，这款作品打着暴力的旗号，在日本与美国大红大紫，这款作品在美国特别受人们欢迎，从而在美国被改编成为动画片。 □文/莱团



←角色奇怪的造型也是此游戏的亮点之一，我们的武士阿非一身日式武士装，再配上充满了美式风格的爆炸头，这样不伦不类的感觉一下子就抓住了读者们的心。

以一番为目标的阿非正式走向挑战之路

↓场景日式风格极重，但出现的敌人都是美国所拥有的僵尸忍者。它们聚在一起到底想干些什么？





←这种视角将阿非的手中动作直接表现出来。

华丽的场景与日式风格相符





特殊必杀技心眼斩断一切存在的邪恶

这款作品被NBGI看中并且将其游戏化，虽然说动画版只有短短的五集，不过对于游戏制作者而言，却能够轻松地将游戏里面收录全部故事内容，还可以通过大容量载体来实现华丽的动画表现与全新融入的剧情。官方所说，本作品的剧情以漫画版为主，讲述了阿非一边与敌人战斗，一边寻找杀父仇人的故事，类似于早期日本时代剧的风格再与黑人文化中的HIP Hop相融合出来的优秀作品，除了符合原著的风格之外，还加入了一些科幻要素，总之这部作品是fans们必玩之作。

这款作品又名《爆炸头武士》，为什要这么叫？请看左图中的阿非造型，阿非的造型就仿佛是被炸弹之类的东西炸过了一样，很有美国早期的爆炸头的风格，身穿日式服装的阿非，却顶着一个爆炸头一样的发型，这样的组合确实一开始就能够吸引玩家们的注意力。相信看过动画原著的玩家们一定会有同感，这真是一款具有魅力的语系作品啊！





一番杀无赦

←各种各样的敌人也是本作品的亮点之一，敌人们的动作也是丰富多彩，不要小看任何敌人的能力。



父亲留下的宝刀与头带是我最为珍贵的宝物

据说世界上曾经自古流传着两条头带，它们分别是“一番”和“二番”。据说佩戴着“一番”头戴的人就会变得犹如神助，天下无敌。不过它也并不是万能的，唯一能佩戴一番的人发起挑战的就是佩戴“二番”的人。不过全世界的高手们都能够向二番进行，我们的故事从少年阿非开始，在他年轻的时候亲眼目睹了曾经作为一番拥有者的父亲被前来挑战的二番“正义”击败，并且砍下了父亲的头颅，目睹了这一切的阿非，从此发誓要将杀死父亲的“正义”杀掉。从此，背负着杀父之仇的阿非正式走向了挑战一番的道路……

前面的道路充满了敌人，我是否能够活到最后吗？

System Point



↓有着爆炸头的武士阿非，无论何时最上都会叼着一根香烟，这已经成为了阿非的标志。



↑这款游戏也用到了类似于电视剧24小时中的分屏特写。一方面是阿非在与NPC交谈，而另一个画面则是另外一段故事。

爆炸头武士 为了替父亲报仇走入地狱

游戏将完全按照游戏漫画的风格进行制作，采用的高端卡通渲染技术能够将动漫原作的风格完全还原出来，本游戏采用了全新的“技”系统，这种系统类似于RPG中的等级系统。玩家们在游戏中不断杀敌即可学得全新的招式，而这些招式随着使用次数和杀敌数量的逐渐增加，就会提升等级。等级越高的技能攻击力越高。

游戏以利落为主，突出了阿非的刀刀见血的冷酷风格，游戏的评分系统将与以玩家们在关卡中的杀敌数量，连续技使用次数，以及血量的消耗有着直接的关系。由于故事的主线是以复仇为主，所以在游戏中我们将会看到阿非的报仇经历。

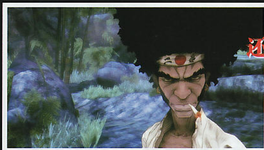
总之这款作品虽然是由动漫大厂NBGI进行制作，但是凭借着漫画的风靡程度想必这款作品的品质一定会让玩家们疯狂。

System Point



←华丽的必杀技为游戏增色不少，而且必杀技的使用方法也是非常的简单，在连续技中使用必杀技会就会出现华丽地特写画面。

最新技术还原出游戏的原貌



←雪地的场景在动画中并不少见，不过如此优秀的场景也能被完美的还原出来。

System Point



→在瀑布使用必杀技攻击敌人的阿非，华丽地将对手“斩于马下”，这个场景在动漫中也是存在的。

↓类似于鬼武者中的敌人冲向阿非，它们是来自地狱的杀手。



手起刀落似乎要砍断一切

X360	本刊译名：武士阿非			
	NBGI	价格未定	发售日未定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定



冲吧拥有爆炸头的武士

スパロボット大戦A PORTABLE ポータブル

两位主人公

PSP	本刊译名 超级机器人大战A 携带版			
	BANPREST	6615日元	2008年6月19日	
战略模拟	UMD	日版	1人	832KB

《超级机器人大战A》从当年在GBA主机上发售以来，就一直有着不小的人气。而作为男、女主人公的阿克塞鲁与拉米亚正是凭借着在本作中的卓越表现，才奠定了他们在《机战OG》系列中的高人气地位。在本次的《机战AP》特报第2弹中，为大家带来的是男主人公阿克塞鲁与女主人公拉米亚的资料以及活跃在《机战OG》世界中的5大人气机体的介绍，还有最新的游戏系统解说。与男女主人公相同，本次为大家介绍的这5架经典的主人公专用机体也都是在7年前的《机战A》中首次登场的。相信当大家在实际的游戏中再次看到配合着语音的这些经典机体的全新大魄力战斗动画时，一定会激动不已的。



参战作品一览	
机动战士高达	机动战士高达・第08MS小队
机动战士Z高达	机动战士高达0083 ・星屑的回忆
机动战士高达ZZ	机动战士高达・逆袭的夏亚
机动武斗传G高达	新机动战记高达W・无尽的华尔兹
机甲战记龙骑兵	无敌超人赞波特3
无敌钢人泰坦3	魔神Z
大魔神	UFO机器人
盖塔机器人	盖塔机器人G
斗将戴摩斯	真・盖塔机器人（原作漫画版）
机动战舰抚子号	V超电磁机器人・空巴特拉
	V超电磁机器人 ・波鲁迪斯

男主人公
阿克塞鲁·阿鲁玛

失去了除自己的名字以外全部记忆的男人。虽然失去记忆，但却掌握着原本拥有的高超操作技术的阿克塞鲁，是个性格开朗，不会深思熟虑的乐天派。



↑失去记忆的阿克塞鲁受到了科学要塞研究所的欢迎，日后他将与甲儿等人一同行动。

阿克塞鲁的专用机——夺魂者



格斗战能力极强的特机！



↑夺魂者使出了最终必杀技"麒麟"。大魄力的战斗动画令人热血沸腾。

的5大专用机体大公开!!

女主人公 拉米亚·拉巴雷斯

性格十分沉着冷静、而且拥有着超高战斗能力以及操作技术的巨乳御姐。说话时的风格比较诡异是她最大的特点之一。

高傲英雄

←俗称为“拔刀机”的高傲英雄是一架高机动、接近战得意的特机。

↓高傲英雄使用强力的必杀技攻击——“光刃闪”的特写画面。

疾风迅雷般的骑士

↑拉米亚以“为父报仇”的理由混进了朗德·贝尔队。而她真正的目的其实是……

钢铁破坏神 重装甲的移动炮台!

→钢铁破坏神的必杀武器有10格以上的超远射程。

拉米亚专用机——弓天使

↑拉米亚专用机的弓天使，是机战OG史上第2架女性风格的机体。

灰之救世主 “伪非”NT专用机!

↑灰之救世主擅长中距离的激光武器攻击!

将敌人融化的幻影凤凰

CHECK 最新系统解说

PSP版的《机战A》从公布发售开始就一直在宣扬会追加诸多的新系统，下面为大家介绍的便是最新的2个。在GBA版的《机战A》中，武器改造时采用的是个别改造模式，即每个武器都要单独花费一定的资金。而PSP版的本作倒采用了现今“流行”的统合改造模式。在对机体的武器进行改造时，只要“一次性投资”就能增加全部武器攻击力。原本GBA版《机战A》中没有的BGM设定机能也会在PSP版的本作中进行追加。这样一来，玩家就可以在游戏的战斗中，随意选择自己喜欢的BGM了。

一次性强化全部武器!

武器改造

武器名	属性	攻撃力	改造後
ワイヤード・フィスト	P	2500	3000
イミディエット・ナイフ	P	2600	3100
ラピッド・ライフル	P	2700	3200
フィールドランサー	P	3100	3600
ゲキガン・フレア	P	3500	4000

改造段階	0% ▶ 26%
資金	775000
費用	28000
残金	747000

←在图中左下方的武器改造阶段的后面还有一个百分比的显示，当到达100%后不知是否会有额外的特殊奖励呢?

随意选择BGM

→本作中全新追加了小设定，是“忠实原作”还是“个性原创”就要看玩家自己的选择了。

パイロット	BGM
剣馬	♪コン・バトラーVのテーマ
金太	♪コン・バトラーVのテーマ
健一	♪ボルテスVの歌
一矢	♪立て!闘将ダイモス
京四郎	♪ゲッターロボ!
アキト	♪YOU GET TO BURNING
ユリカ	♪YOU GET TO BURNING

在本作全新追加的这些系统中，最具特色的便是强化机师能力的“特技零件”系统了。利用在战斗中获得的各种特技零件来随意搭配组合进行装备后来增加机师的各项能力，灵活运用此系统甚至能创造出究极的机师。另外，经典的援护攻击与援护防御系统也会被引入到本作中，在战斗时的战术选择也就随之强化了不少。

当更多广告出在游戏中

在如今的游戏作品中，越来越多的看到现实中厂商在其中投放的广告，虽然可能只是背景上的一块广告牌，也有可能只是主角手里常用的一部手机，但是在游戏中加入广告的例子确实正在逐步扩大其影响——甚至直接与我们玩家密切相关。

□文/北斗



玩家、游戏厂商、广告商 游戏中广告的三方博弈

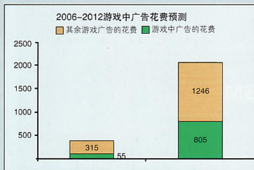
当你在游戏中冒险的时候，是否已经意识到有越来越多现实中的元素正在加入其中？这当然不是指那些为了增强游戏中的现实感而加入的设计，而是带有广告意味的要素。例如，城市中的某个场景，街边大楼上悬挂着的巨幅广告牌，这在现实生活中也很常见，不过在游戏中其宣传意味就不言而喻了。其实这种手段在电影里早已很常见，例如《变形金刚》电影版里的雪弗兰和诺基亚、FF7AC动画电影中的松下手机等等。不知不觉之间，游戏中也开始越来越多的发现这样的情形。在游戏中加入广告，对玩家、对游戏商、对广告商这几方而言，究竟有着怎样的影响？本文试图通过一些专门机构的调查报告以及游戏中广告的发展历史来加以讨论。

CASE 1 游戏中广告的市场

来自Yankee Group的报告显示，2010年美国游戏中的广告总额将达到7.32亿美元，2005年这一数字仅为5600万。Yankee Group的资深分析师Michael Goodman认为，虽然数据显示游戏植入式广告的发展刚起步，并且这种商业模式也非常有希望，但投资者还是应该对该行业复杂环境保持应有的谨慎。

据一份对向新媒体投放广告的调查显示：未来12个月内，游戏中的广告只占到所有新媒体广告的10%（RSS为40%，Blog为30%而Podcast为14%）。12个月以后，游戏中广告在新媒体广告中的份额迅速增长到36%，将一跃成为最吸引广告的新媒体。

2006年12月，Massive的首席执行官曾表示，到2010年时，游戏内置广告市场规模将会达到18亿美元。华尔街的分析家们预计到2008年时该市场规模可达40亿美元。



CASE 2 游戏中广告的影响

根据Massive与Nielsen关于游戏中广告的一项调查结果表明：游戏内置广告能够使品牌的认知度平均提升64%，对品牌的评价平均提升37%，购买意愿平均提升41%，记忆度平均提升41%，广告评价平均提升69%。这些数据对于广告商来说，显然具有相当的诱惑。

本次调查针对的广告内容分为汽车、日用消费品、快餐店以及技术工具四个大类，而每一大类广告在加入游戏中后的效果也有所区别。汽车类：经过测试后发现游戏中广告使得汽车类的购买意愿提升了69%；日用消费品类：测试后的购买意愿提升了71%，大多数测试者会认为游戏中出现的这些日用消费品是"很酷的品牌"；快餐店类：测试后的购买意愿提升了39%；技术工具类：测试后的购买意愿提升了70%。

Massive的CEO柯里·范·阿斯达利（Cory Van Arsdale）表示："这次的测试结果证明了过去三年来我们的研究。自从2004年Massive成立以来，通过其在游戏中投放广告而感受到确切效果的广告商越来越多，迄今为止已经有超过200家的公司通过Massive在100多个游戏或是类似媒体中刊登广告并获益。由于游戏市场的逐渐增大以及玩家数量的日益增多，这个市场也变得越来越诱人。

此次研究调查是招募了600多名美国玩家进行实验，这些玩家被分为试验组和对照组，试验组和对照组的成员玩的都是相同的游戏《极品飞车·卡本峡谷》。试验组的玩家只玩没有加入广告的游戏，而对照组的玩家在玩游戏的过程中会看到由Massive投放的各种广告。之后再对这两组玩家进行一些商品品牌认知度以及购买意愿方面的调查问答，当然这些被问到的品牌都是对照组玩家在游戏中看到过的，最后根据这些统计数据来得出调查结论。

游戏中的广告：挑战与机遇并存

首先，我们需要了解游戏中广告的基本定义。"In-game advertising"（简称IGA）就是将游戏作为一种进行广告宣传的媒体（包括家用机游戏、电脑游戏和网络游戏）。根据Massive Incorporated公司的一项调查表明：在2005年度，花费在游戏中的广告费用已经达到了5600万美元，并且预计到2010年这项费用将增长到18亿美元之多。同时，根据另一家Yankee Group公司的估算结果，2010的游戏中广告费用大概是增长到7.32亿美元，尽管这个数字比18亿美元要低上不少，但仍然是相当可观了。

游戏中的广告，对于游戏制作厂商而言可以看成是一种新的收益获得渠道，随着主机性能的大幅提升，如今开发每个游戏的成本也在显著提高，开发成本的提高也同时意味着风险的提高，而这个新的收益渠道



对于游戏厂商降低开发成本和风险是一个有力的帮助。相关调查表明，对于18-34岁的男性这一消费群而言，其花在观看电视节目上的时间越来越少，而花在游戏上的时间则在日益增多，广告商认为游戏中的广告将是吸引这一用户群的重要手段。

不过，对于在游戏中加入广告的行为，并不是所有玩家都表示欢迎，有的玩家对此举的反对激烈程度甚至超出了厂商的预想。这种矛盾冲突在EA发行的《战地2142》这款游戏中尤为明显，该作中刊登有"IGA Worldwide"的相关广告，而许多玩家对此极为反感。尽管如此，以"尼尔森媒体研究室（Nielsen Media Research）"为首的相关公司在对游戏广告的进一步开展和深入研究方面仍然在继续。

具体地，对于"In-game advertising"中直接受影响的玩家、游戏厂商以及广告商三方面而言，其实多少也可以参考电影方面的例子。"玩家"这个特殊的群体，虽然主要是作为游戏厂商的目标用户群，但是在实际生活中，他们在玩游戏的时候虽然是作为"玩家"而存在，但他们同时也可以被作为其他厂商的目标用户群。只要是人，就得吃饭、就有许许多多的需求，这些就是商机所在。特别是，如今玩游戏的人群越来越多，受众面也越来越大，正如报告中所言，18-34岁的男人是主力消费群，而他们中有相当一部分都会玩游戏，在电视这种媒体对人们影响力开始减弱的今天，越来越多的广告商开始考虑游戏这个能够对许多潜在用户群起到影响的媒体投放广告，就可以理解了。

对于游戏厂商而言，在游戏之中加入广告所需花费的成本和资源其实是很小的，正如在电影中加入广告只需极短的几个特写画面或是背景画面的暗示就可以达到效果，游戏厂商要为此付出的额外劳动也不多。但是因此带来的额外收益确是客观的，虽然我们还无法得知具体的收益，但是从相关调查报告中每款游戏的收益能够提高将近20%的比例来看，绝对是很客观的。次世代主机每一次的更新换代都带来了硬件性能的划时代飞跃，虽然因此可以实现更加华丽的效果和技术，但因此导致的游戏开发成本剧增却也是不争的事实。高额的开发成本必然会导致风险的大幅提升，担心前期开发费用过高、游戏发售后难以获益甚至连成本都无法回收的想法，其实绝大部分厂商都是有的。



↑CS这样的大人气游戏自然是投放广告的优选平台，不过这只是玩家恶搞的作品。

想要降低开发成本主要有两大途径：从一方面来看主要是采用新技术、缩短开发周期、提高开发效率；从另一方面来看则可以通过争取广告这类获得资金支持的方式。如果在开发游戏时能够争取到广告商的资金支持，那么无疑是为游戏厂商打了一剂强心针。

当然，尽管在游戏中加入广告这一行为本身游戏厂商所需要付出的成本很小，但是在具体制作上也是一门相当的学问。首先，这种广告绝对不能喧宾夺主，如果因为其广告意味太过明显，导致了对玩家正常游戏的影响从而遭到玩家们的恶评，这种结果显然是对厂商很不利的；另一方面，毕竟"拿人钱财与人消灾"，具体的制作效果也必须得让广告商方面满意才行。所以，尽管游戏厂商在成本上的付出小收益大，但其却需要同时兼顾玩家与广告商两大主顾的需求并力争让双方都满意才行，实际上这并没有想象中的那么容易做到。广告学的研究，其实是一项很值得深入探讨的内容。

从以上的分析我们可以看出，三者之间的关系如果处理得好，那么最终的结果就是：广告商的投入吸引了更多的人关注和购买自己的品牌→增加对游戏厂商的资金支持→获得更多资金支持的游戏厂商有可能制作出更加优秀的游戏→玩家在正常游戏乐趣不被影响的情况下有机会玩到更好的作品。如此即可形成让三方都能满意的良性循环。但是也有出现可能的结果就是由于广告处理的不好使得玩家或是广告商不满意，从而导致循环无法如预期般维持下去。说到底，在这三方的博弈中，最大的主动权还是掌握在游戏厂商手里，但同时其承受的压力也最大。

游戏中广告投入的增多，是可以预期的，但是，要使得这一市场被更好的开拓，为三方都带来积极效果，还需要许多技术上以及经验上的探索与试验。

CHECK! 游戏中广告业发展缩影

广告商在1982年开始对游戏产业燃起兴趣，那时候正好是游戏产业的景气时期。1982年美国民用购买价值300亿美元的游戏（除去通货膨胀等指数相当于今天的60亿美元以上），比前一年的金额增长了3倍多。麦当劳与Atari联手开展了全国范围的比赛，将在其餐厅中送出12000台视频游戏机和家用电脑总值达400万美元。

到了上世纪90年代初期，游戏产业再次全面反弹，再一次上了美国《时代》周刊的封面。在游戏中发布广告开始诞生，游戏中的营销需求已经上升到有专门的中介机构了，这样的一个公司要顺应营销者，发现游戏中新的行销亮点。一个名为"Brand Games"的公司应运而生，该公司的副总裁Wexler解释说："早年间，我们发展了定制的视频广告游戏，发展了既是游戏又植入品牌信息的双赢机制。在以前网络时代，第一个广告游戏是通过存储在软盘中发布的，客户有可口可乐和三星等。我们已经成功的为包括General Mills、Taco Bell、GAP和锐步在内的客户创造了广告游戏。"

Adaboy和其他许多相关公司如Conducent和Radiate的行为是将广告的光芒带入了黑暗的虚拟世界，但是很快就淹没在网站的泡沫经济和萧条的广告市场中。他们的创意是将广告植入游戏载入屏幕上和免费下载的游戏试用版中。例如将热门产品放置在游戏中，点击游戏中印有M&M标志的袋子就可以直接进入到M&M的公司网站。他们是行业的先锋者，尽管这些早期的公司已经消失或者转行到其他行业。



↑像这样在场景中加入巨形广告牌的做法是很常见的一种游戏中的广告。

2004年可以说是广告商对游戏广告兴趣最大的一年了，以前的经验开始逐渐成形，进入具体实施的阶段。像电影一样，很多在游戏机和电脑游戏中直接放置产品：英特尔公司和EA在游戏"数千万美元"中的尝试，麦当劳与"Sim在线"的合作以及诺基亚产品在Kelly Slater's ProSurfer游戏中的产品置入。在过去十年里，游戏人物不再是模糊不清的，穿着无形的服饰，相反的是，他们装备着最新的运动鞋，携带最新的装备，驾驶着最潮流的汽车。

静态的游戏中广告

其实在游戏中加入广告这种手段在很早以前就已经有了，当时主要是通过加入静态画面的方式加以实现。例如在游戏某部分的画面中加入一块虚拟的广告牌，这就是"产品置入式广告"的一种手段。这种广告是在游戏开发的时候就已经由设计人员或是程序员通过专门的程序偏短将其镶嵌在游戏中了，而且之后也无法再进行变更。

关于这种游戏中广告的例子，最早可以追溯到1978年由斯科特·亚当斯（Scott Adams）制作的游戏《冒险大陆》（Adventureland）之中了。不过这个"广告"的实际内容是在《冒险大陆》中提前预告了下一款作品《海盗冒险》（Pirate Adventure）的相关信息，也就是说，这是制作人（或是制作商）在游戏中对自己下一款作品的预告。



↑《冒险大陆》主要是在各型号电脑上发售的，跨越了多个平台。

CASE 《冒险大陆》/Adventureland

《冒险大陆》是1978年由斯科特·亚当斯编写的游戏，当时因为技术条件等方面的限制，游戏非常简陋。本作基本玩法就是拾取所有能找到的物品，之后再在某处场景使用这些物品解开谜题。这是一个纯粹的DOS窗口类型游戏，玩家需要输入特定的英文字符来确定主角的下一步动作，例如输入"Clime Tree"来表示爬树，比较有意思的是可以将字母缩写为3个，例如用"Lig Lam"代替"Light Lamp"（点灯）。游戏中的方向有东南西北以及上下六个，游戏目的是收集13个失落的史前文物。

↑DOS窗口的文字游戏，现在看上去太过粗糙，当时却吸引了许多人玩。

而以第三方的身分在游戏中投放广告的早期例子则以《ZOOL》系列与Chupa Chups公司的合作尤为典型。"Chupa Chups"是发明"珍宝珠"棒棒糖的著名西班牙公司，除糖果外，该公司还通过授权的方式出了其他多类产品，包括纪念品、童装、鞋履、眼镜及运动服等。Chupa Chups公司在《ZOOL》系列的开发上投入过不少资金支持，相应的回报就是在《ZOOL》系列的游戏场景中随处可见的Chupa Chups产品，甚至有的关卡都是以糖果世界为冒险舞台的。



↑这个就是《ZOOL》赞助商"Chupa Chups"的公司LOGO了。

CASE 《ZOOL》游戏系列

《ZOOL》是英国一家名为"Gremlin Graphics"的游戏公司在1992年为新发售的电脑"Amiga 1200"制作的游戏，其开发的目的是为了对抗世嘉的索尼克系列。

"ZOOL"是游戏中主角的名字，这是一个来自N次元空间的忍者。本作是非常典型的动作游戏，操作简单、节奏明快、动作流畅，而且优秀的画面（在当时而言）和不错的音乐都是其卖点所在，本作在当时获得了好评。在游戏中经常能看到棒棒糖公司"Chupa Chups"的影子，尤其是前四关的糖果地区"Sweet Zone"，经常能看见企鹅饼干以及葡萄适（Lucozade）饮料等等。



↑"Chupa Chups"公司在现实中的广告也是以创意而著称。

另外一个类似的早期第三方游戏广告例子就是EA的《FIFA足球》系列了。从1994年该系列诞生的第一作开始，玩家们就经常能在球场边上的巨大广告牌中看到各种各样的厂商宣传。



←甚至是在早期的FIFA中就已经能够看到ADIDAS的广告牌了。

尽管都可以定义为静态游戏中广告，但是根据广告商与游戏开发商采用的具体手段和方式，这类广告对玩家的影响力会有着明显的差别。以《分裂细胞·混沌理论》为例，在游戏中的某处场景，由于玩家必须通过绳索滑到对面去，在滑行道过程中背景画面就会出现一个大型的"AXE"标记的霓虹灯，而这个"AXE"是针对18至24岁男性消费者的除腋臭的喷雾水品牌。



↑这个场景估计让许多玩过的朋友们都记忆犹新吧？毕竟这么大一个霓虹灯广告牌还是非常显眼的。

什么是置入式广告？

国外学者对"产品置入"（Product Placement）有数种定义。"产品置入"通常指在电影、电视节目或音乐录影带中所包含的品牌、包装或其它商标商品。而较为严谨的是Balasubramanian对"产品置入"进行的定义：一种由厂商付费、经过计划且不过于醒目地，将有品牌的产品显露于电影或电视节目中，以达到影响观众本身的认识，进行产品信息的传达。对于"产品置入"应用的范围，其中包括了广播节目、流行歌曲、电视游戏、舞台剧、小说等，几乎所有的媒体形式都能成为"产品置入"所应用的范围。


↑早年的万宝路就已经有了在媒体中置入广告的意识了。

无论是电影、电视、广播媒体或者音乐、游戏，不管是以声音、文字、对话或者影像的表现方式来表现商品名称、商品本质或是商品品牌图像都可以称为"产品置入"。"产品置入"的目的在于达到：1、结合置入情境的生活型态，制造品牌或产品使用度的说服力；2、透过置入情境的设计，提升消费者对于产品的印象，以建立品牌或产品的偏好度。"创意性提案"几乎是各媒体广告部必备的能力，媒体通过"产品置入"而获得的收入越来越成为媒体收入的重要组成部分，这也是媒体与企业、广告公司一起积极推动"产品置入"的原因。

"产品置入"中的争议与伦理问题

Nebenzahl和Secunda的一个关于"产品置入"的研究发现在他们的被访者当中，大多数并不反对产品置入，而在一小部分人或组织极力反对所有的"产品置入"的过程中，伦理问题成为批评产品置入的关键问题。像枪支、酒精饮料、烟草等产品是伦理上最为关注的产品，在电影中置入这些产品被看作是对法律进行挑战的惊人举动。例如，在电影和电视节目中置入烟草品牌被批评组织看作是对在电视上禁止播放烟草广告条例的间接的、不道德的违反。

整体而言，产品置入所引发的争议主要在于：

1、置入的产品种类，尤其是烟、酒、枪枝之类具有道德争议的产品，更需要在政策上作适当的规范。以烟品为例，电影中置入的香烟产品，并未出示吸烟有害健康的相关警讯，是否违反了烟品与广告法的相关规定？当这部电影在电视上播映时，是否也违反了广告法对于烟品不能做电视广告的相关规定呢？

2、产品置入在诉求对象上的限制，特别是以儿童为对象的产品置入，由于儿童相对于其它年龄层的阅听人，更难辨识在节目或剧情中出现的产品的商业企图，因而也成为最容易受到迷惑或瞒骗的一群。

3、消费者权益的保护与言论表达自由的争议，这方面的争议重点在于如何同时平衡消费者保护这端的权益，以及另一端有关广告主与节目制作上的表达自由与权益。

4、由于消费者已经厌倦了传统扰人的商业广告，他们反而较能容忍这种秘密的、暗中进行的置入形式，以一种不干扰的、整合的方式融入影片中，更甚于外显、直接的促销工具。因此，培养阅听人对置入信息的察觉性与注意力，避免受到商业信息的瞒骗，透过媒体识读教育与训练，让阅听人了解隐藏在混种信息背后的说服动机与目的，较能提高阅听人在接收这些信息上的警觉性，增加免疫力。

英国政府通信总部在游戏中招聘

2007年10月份，英国情报局开始在一系列的潜行类冒险游戏中放置广告，当中包括《分裂细胞4：双重间谍》，希望以此招募新的成员。

负责监控情报工作的政府通信总部GCHQ希望喜爱虚拟间谍游戏的玩家也对现实间谍有兴趣。GCHQ发言人说："我们发现，不能一直延续传统的、老掉牙的招聘方式，如印制漂亮的小册子或进行巡回招聘，纳才的方式要与时俱进。"他还说，如果通过游戏广告招聘的结果不错，GCHQ将考虑彻底更新招聘方法。看来上次的试验确有成效。"GCHQ并不是第一家使用非传统方式招募新人的情报组织。目前英国保全工司MI5就在卫报、Cosmopolitan女性杂志和伦敦公共汽车上登载广告。不过这是第一次有情报组织利用电子游戏招募新人。



↑英国政府通信总部GCHQ的招聘广告也出现在了《分裂细胞4：双重间谍》的游戏当中。

微软联手EA扩展游戏广告业务

据国外媒体报道，为了挑战Google，在游戏广告市场成为领先厂商，微软与EA签署了在体育游戏中发布广告的交易。微软表示，发布广告的游戏包括"Madden"橄榄球系列、"NASCAR"、"Tiger Woods"高尔夫系列、和未来的"Skate"滑板系列等体育游戏系列。



↑EA SPORTS旗下的众多体育竞技游戏系列是此次两大巨头合作最大的目标平台。

首批参与Massive Inc.公司内置广告业务的游戏包括Xbox360及PC版本的《Madden NFL》、《NBA Live》、《NASCAR》、《NHL》、《极品飞车》等知名品牌系列。但当媒体问及是否会在未来将内置广告业务加入《泰戈·伍兹高尔夫锦标赛(Tiger Woods)》、《FIFA》等系列时，微软发言人表示此次公布的游戏产品仅为两家公司合作的"冰山一角"。

苏格兰政府购买游戏内广告

苏格兰地方政府表示，他们将购买游戏内的广告空间，用来宣传不要酒后驾车。苏格兰地方政府首批将支付一万英镑作为试验，购买多款Xbox 360游戏中的虚拟广告牌，包括《极品飞车：卡本峡谷》、《PGR4》以及《NBA Live》，由于劝阻人们不要酒后驾车。

苏格兰运输大臣斯图尔特·史蒂文森（Stewart Stevenson）向媒体表示，由于交通事故率的上升，他们希望用一些新的途径来向年轻人宣传不要酒后驾车的道理。政府估计，英国15到24岁的青年人中有73%在家中玩游戏机，"游戏中广告技术不会扰了大家的兴致，不过这些公益广告信息绝对会在游戏背景中显示的清清楚楚。"官员表示，如果试验获得成功，他们将增加投资，并且除了酒后驾车广告外，还会向游戏投放其他有关交通安全的宣传语。

Google收购游戏广告公司

Google收购了游戏中的广告技术的公司Adscape Media，这也是进一步与微软进行竞争的努力。之前微软青睐于Massive公司的动态的将广告发送给在线游戏的玩家这一技术，并最后进行了收购。

Google的发言人表示，公司一直都在寻找新的市场以扩展公司的广告业务，让更多的广告客、广告商和发行商户受惠，而游戏中的广告是一个不错的新兴市场。虽然游戏中的广告市场仍处于起步阶段，但新一代游戏主机的联网功能，为广告业务留下了很大的空间。

曾为EA的《战地2142》这一游戏提供广告技术的公司IGA，对于Google青睐于这一市场并不感到惊讶。IGA欧洲分公司的发行部副总裁Ed Bartlett表示，Google、MSN和Yahoo一直都在寻找不同的媒体以拓展业务。这些行业巨头在传统媒体上的市场效力和吸引力都在大幅下降，因此他们必须作出应对，而进军游戏中的广告市场正是其中的一步。



↑在游戏中加广告的做法日益常见。

微软开始测试新网络广告方法

微软表示，将开始测试一种用于评估网络广告效力的新方法，微软的这项测试已经于今年3月1日开始。据称目前业界使用的一套标准对谷歌和雅虎更为有利。



↑这张图虽然是恶搞，却有着相当的代表性。

据报道，微软的新评估方法名为"Engagement Mapping"，这一方法与传统的评估方法不同。目前大多数互联网公司通常将销售、引导和消费用户最后一次点击的流量联系起来衡量网络广告的效力，而微软的新方法还考虑到了促使消费者最终购买一件商品的诸多因素中互联网交互性所发挥的作用。对于广告商来说，微软的新方法更加准确，为它们制定网络广告战略更有指导意义。

微软负责广告与出版方案部门的副总裁布莱恩·麦克安德鲁斯表示："'最后一次广告点击'的评估方法已经过时，并存在一定的缺陷，因为该方法忽略了消费者点击前的所有互联网交互经历，而互联网交互本身也是重要的市场信息。""微软的新方法能够传递出每一则广告，不管是显示广告、富媒体或搜索广告等，是如何影响消费者的最终购买决定的，这些广告通常都出现在多个站点和多个频道中。"

↑EA的许多游戏都有被投广告。

微软收购Massive加强游戏广告

有两年历史、80名员工的Massive是几家率先在视频游戏中投放广告的企业之一。该公司的客户包括可口可乐、本田汽车以及其他逐步在视频游戏中增加广告投放量的广告商。Massive在游戏中为客户留出了各种各样的广告位置，如广告牌、海报、饮料罐和其他各种能在屏幕上出现的广告载体，然后通过互联网把广告信息插入到玩家正在玩的游戏中。当广告投放出去后，游戏发行商就可以分享收入。

微软计划将广告经纪服务与Massive的网络连接起来。微软的长期目标是提供一种网上服务，让广告客户通过微软的一系列产品购买广告位。目前Massive与育碧、Take-Two Interactive Software Inc.及THQ Inc.等主要游戏发行商都有合作协议。

Sony将与Nielsen共同开发游戏广告测量系统

美国市场调查机构Nielsen宣布将与SECA公司共同开发针对网络游戏的广告测量系统，以让游戏软件也能成为一具有竞争力的广告平台。根据双方的约定，SECA将与Nielsen分享PS3的系统及网络流量，以让Nielsen能够分析及评估这些数据以创造一个计算到达率、频率以及广告效率的新测量方式。双方的合作初期将以美国市场为主。

Nielsen预计整合SCEA的调查数据及该公司内部的数据库，因此，广告主及广告代理商可以计算PS3及PS相关网络的CPM，并预计在今年秋天开始每月提供包括PS网络的使用者统计及行为等相关报告。同时，Nielsen也会与SECA合作确认服务器数据与媒体数据格式能够强化SECA透过PS网络提供精准营销的能力。

SECA副总裁菲尔·罗森伯格（Phil Rosenberg）表示，双方合作提供新的测量机制可替广告主、游戏出版商及使用者创造极大的价值，希望未来能够清楚示范新平台的效益，并且同时触及放在游戏中的静态与动态广告。这让双方证实影音游戏也可成为一个广告平台，并有助于在广告主面前呈现游戏的价值，以与其它诸如电视、网络或平面等广告平台竞争。

Nielsen副总裁杰夫·荷里曼（Jeff Herrmann）表示，通过结合SECA服务器端的数据以及该公司标准的等级测量，将可提供广告主更多关于在游戏网络上进行广告所带来的影响，并会保障游戏使用者的隐私。

游戏中的广告：动态的游戏中广告

动态的游戏中广告

随着网络的普及以及在日常生活中越来越重要的作用，这也促进了更多的动态广告出现在游戏之中。与以前那种一旦被制作好后就只能永久固定在某处的静态广告不同，动态广告可以通过广告代理部门进行灵活变更。例如，根据时间或是所处地域的不同对这些广告进行相应的变动，这样就能够对那些时效性比较强的广告进行更好的处理了，例如某部电影或是游戏的上映日/发售日。

而且更为重要的是，这种广告不再是单向的，而是开始带有一定程度的双向交流性质，例如玩家观看广告所花的时间、观看的广告类型以及观看角度等等数据都可以被传送回去。如此一来，广告商就可以根据这些数据来修改广告，以使得修改后的广告更加有针对性和吸引力。说到这里，这种方式主要还是出现在那些需要上网的游戏中，只有这样才能进行双向的数据交换，不过也正是因为这个内置的情报收集功能，许多玩家称这类游戏含有“间谍软件”并加以抵制的做法就可以理解了。毕竟谁都不希望被人以这种方式“监控”，或许换个方式更容易让人接受。

美国著名的游戏发行商THQ表示，从游戏中收集来的这些广告相关数据是一个意想不到的有力开发工具，“如果有玩家在一个贴有广告的厚墙附近停留时间过长，那么这一关的难度肯定是过高了，我们现在将广告追踪系统看成是提高游戏设计的有力工具。”而且由于这种动态游戏广告不再是像静态广告那样必须事先强行内嵌在游戏之中，所以在广告商的选择以及广告表现形式上也要灵活许多。

这方面的例子有2005年由Irrational Games制作发型的PC游戏《SWAT 4》，其1.1版本的游戏中是由Massive Incorporated投入的动态广告，广告的内容则是一部即将上映的电视剧，广告针对的受众是美国玩家。像这种有着时间与地区针对性的广告在以前的静态游戏广告中就很难做到了。



↑在《SWAT 4》的游戏中可以看到《鬼马太空船》的上映宣传海报。

CASE 《SWAT 4》与《鬼马太空船》

Sierra的SWAT系列差不多可以说是反恐类游戏方面的鼻祖了，早在1995年系列的第一作便已出现。虽然那时还仅仅是一个粗糙的2D射击游戏，但还是凭借着SWAT的名号为日后的续作打下了基础。而99年的3代则把FPS、战术、真实三大要素结合到一起，赢得了hardcore玩家的广泛好评。在《SWAT 4》中可以看到美剧《鬼马太空船》（Tripping the Rift）的宣传海报，这是一部由美国科幻频道（Scifi）推出的黑色喜剧型3D卡通剧。



↑针对时间和地区做专门的广告宣传使得目标性更加明确。

剧情讲述的是在一艘名叫木星42的太空船上，生活着5个怪胎。太空船由一个名叫“太空船鲍勃”的人工智能系统控制，而这个人工智能系统却时不时发神经，只有经常口出污言秽语的导航员T'Nuk才有办法治它。太空船的内部运作由郁闷的机器人总工程师Gus负责，小懒鬼Whip似乎无所事事，谁也不清楚它负责什么工作，但人人都明白性感的机器人Six最擅长什么木星42的船长名叫Chode，一个爱抱怨的家伙，看上去就像一团紫色的黏糊。它讨厌船员，而船员们也都讨厌它。但他们却有一个要共同面对的大麻烦，那就是非常团结、野心勃勃想统治银河系的“黑暗恶棍”，和绝望守旧、不择手段陷害笨笨的主角们的“银河联邦”这两大势力。

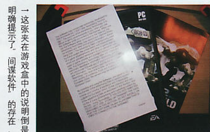


↑《鬼马太空船》这个动画在我国的知名度并不高，当年播放的是第一季。

CASE 案例讨论：《战地2142》中的广告

说到近几年来在游戏中加入广告的例子，其中典型而且争议也比较大的就是EA的《战地2142》了。

当玩家在打开游戏包装盒之后，会发现有一张单独的纸片，上面印有如下提示：



一这张夹在游戏盒中的说明倒是明确提示了“间谍软件”的存在。

“本软件可能会包含由IGA Worldwide开发的广告技术，目的是在您接入互联网后在游戏中发布广告。如果您进行在线游戏，该广告技术可能会记录您的IP地址和其他匿名资料。这些资料暂时由IGA使用，以便将广告上传到你的PC或主机中并在游戏中表现出来，而且广告会在游戏期间不断改变。这一广告技术不会搜集您的任何隐私或身份信息。”

EA的这一举动是游戏广告的根本性改变：以前都是广告商购买特定位置后放置广告，此后就不再变化，而EA将实现有针对性的动态广告。问题是，从本质上讲，《战地2142》广告系统使用的方法与“间谍软件”的行为没有什么区别，EA和IGA也是通过分析玩家的游戏和浏览习惯来投放特定广告。尽管EA官方对此的宣称：“这将是游戏内容和广告业的全新完美结合。游戏内广告和TV广告截然不同，绝对不会打断你的游戏体验，反而以最自然流畅的方式将现实（广告）和你的虚拟世界（游戏）联系起来。”

但是软件本身的作用机制实在是让人会感到受人监控的感觉，许多玩家也因此对EA以及游戏加以讽刺，例如就有玩家为《战地2142》恶搞了一段广告词：“每当我进入战地2142的时候，一盘砍下八九十分，在战场上随心所欲地发挥，拿下N次第一名。你还真以为那是我一个人干的？不过说真的，其实是一帮人的！”

由于网络普及以及科技的发展，在游戏中加入广告的方法也更加具有互动性，不过在此之外再安装一个虽说是为了进行调查的检测软件，但其仍然会给人以“间谍软件”的感觉，要所有玩家都去适应和接受明显是相当有难度的。



一恶搞图，场景中随处可见的广告牌，真要是这种场景的话相信会让人愤怒的。

消费者对“产品置入”的反应

“产品置入”使得广告开始介入媒体的内容制作，这也使媒体内容与广告之间的界限越来越模糊，越来越多的消费者开始感受到来自“产品置入”的影响。2002年《广告时代》做了一项关于消费者对于“产品置入”反应的调查，调查结果显示：75%的美国消费者认为广告介入电视和电影内容的现象超过了去年的比例，接触调查的人还表示这种广告与内容模糊的方式让他们分心。当消费者被问及是否发现“产品置入”等广告形式的出现时，比如在电影中，是否使他们感到娱乐性或注意力分散，有62%的人说他们的注意力被分散了，只有38%的人找到了他们的兴趣所在。

在另一个单独问题的调查中，占大多数将近72%的人说新兴的广告类型很普遍，尽管根据统计，那些消费者都是介于18至34岁的初级广告客户，但他们认为是可以接受的。46%的人群说找到了其中的乐趣，35%的则认为还不够深入人心。尽管“产品置入”在今天被广泛运用，但由于内容与广告划分不清，争议和批评也一直没有消失过。批评家认为在“产品置入”中有隐藏的欺骗行为，因为产品置入没有像广告那样被标明，因此被认为是“隐藏但付费”的潜意识信息。为此，美国还有专门的组织对这种行为加以抵制，相关法律规范也有可能为此正在进行讨论和修改。

游戏业的反应

游戏业把游戏嵌入式广告当作一种有前途的新的收入来源。业内人士认为这种方式可以给游戏发行商带来每个游戏1到2美元的额外利润——这将是在如今每个游戏5-6美元的基础上添加的很大一个利益获得方式。发行商们把这个收入来源看作一种弥补日益增长的游戏开发费用的方式，据估计如今的游戏开发平台就有高达每款游戏2000万美元的支出。有的开发商认为额外的收入将减少游戏开发项目的风险，让他们能够进行游戏可玩性的创新及试验新的想法。

广告商的反应

对于在游戏中投放广告这一全新的方式和理念，广告商们的反应还是比较积极的。因为18-34岁的人群对许多厂商而言是主力客户群，如何争取到这部分人群的眼球和青睐也是这些厂商一直在研究的问题，很明显在游戏中投放广告是非常值得尝试的手段——尤其是在电视这个广告媒体受人们关注的程度日益减弱的今天。这部分人群以及越来越多的人们花在游戏时间上的增多，使得越来越多的广告费用开始投入到这方面来。

↑越来越多的专业游戏中广告代理商开始出现，“IGA Worldwide”是其中较有名的一家。

当然，这毕竟是一种比较新的方式，厂商直接操作的话费时费力，于是就开始出现了一些专门的游戏中广告代理商，其中比较著名的有Double Fusion、IGA Worldwide、NeoEdge Networks、EnterMedia、Massive Incorporated以及Game Creative。日益增长的游戏广告市场份额也开始吸引更多的传统广告代理商投身其中。Starcom MediaVestGroup同2K Games一同成为广告主和开发者之间的合作，而奥美广告和Massive Incorporated开发了一系列游戏嵌入广告来为福特汽车公司促销。

由于游戏中广告的特殊性，上述这类专门的游戏中广告代理商就能够为广告商和游戏开发厂商之间架设一道更高效的桥梁。

网络游戏中的广告



↑游戏中的“aloft Hotel”可以吸收到许多来自玩家的良好建议，将来的实物建筑也会据此做出改进。

作为一种游戏方式，网游的特殊性使得其在游戏中广告方面更为长久和稳固。除了能够用来进行品牌的宣传和推广之外，不少厂商也有通过网游广告这种特殊方式对未上市产品进行测试的做法。例如著名旅店“Starwood Hotels & Resorts Worldwide”就曾经在网游《第二人生》（Second Life）中制作过一个名为“aloft Hotel”的旅店。尽管现实中的同名旅店直到2008年才正式开业，设计师们却可以提前通过其在游戏中的形象受到的玩家反应和回馈来进行有针对性的改进。

CASE 《第二人生》/（Second Life）

总部位于旧金山的游戏开发商林登实验室（Linden Lab）在2003年推出了一款新游戏《第二人生》（Second Life），玩家可以在这里自己创造并购买物品，拥有物品的所有权和销售权，“第二人生”向用户支付“周薪”，供他们投资、交易。林登实验室限定自己仅能向居民和企业提供土地和工具，让他们发挥想象，亲自动手创造世界。最重要的是，林登实验室还提供货币兑换，玩家可将在“第二人生”赚到的虚拟“林登元”，兑换为真正的美元。



↑《第二人生》是以虚拟真实为卖点的网络游戏，在世界范围内都有着很高的影响。

IBM在上面买下12座Island，作为员工训练、线上会议、研发中心、行销与其他商业活动之用；Adidas、Coca-cola、Toyota、Sony等企业在上面开设形象商店；路透社也成立“第二人生分社”聘请专访记者……这个在今年预计生产毛额将高达五亿到六亿美元的Second Life（第二人生），乍看是一角色扮演的Online Game，发展至今更像是一个建构在网际网路上的虚拟世界。无论是消费者或企业都可以到Second Life上注册成为居民，进行社交、参加个人或集体活动，或制造、以及相互交易虚拟财产和服务等。



↑许多现实中的厂商都有积极的在《第二人生》的游戏中进行自己的品牌宣传。）

Starwood Hotel在它的饭店尚未建盖前，就在Second Life上开设了一个虚拟饭店“aloft island”，而未来aloft真实的饭店，也将会依据一开始的楼层规划及设计，以及在Second Life 3D的装饰摆置的样式、和居民的建议来建造及装潢。此外，Starwood Hotel也将提供Second Life 的居民可以使用Linden dollar（林登币）来订房住宿，以及购买Starwood创作的一些Second Life Avatars。它的目的就是想让消费者参与他们未来会如何一砖一瓦地将饭店建盖起来，在消费者深度的参与下，建立起消费者对aloft饭店特殊的情感连结，提高品牌辨识及偏好。

附带的游戏中广告

虽然提到“广告”这个词，给人的联想大多是蓄意为之、必须花钱之类的，不过游戏中的广告并非都是如此。在许多游戏之中都会用到大型广告牌或是华丽的产品来为玩家们营造出一个更为真实的感觉来。而且经常的情况是，要想在游戏中使用这些LOGO、品牌名称以及其他相关元素都需要得到原始厂商的授权才行。实际上，这些需要用到的品牌对绝大部分玩家而言都是耳熟能详的，在游戏中采用这些品牌并非是为了对它们进行宣传，更重要的作用是作为一种给玩家们将游戏与现实相连携的纽带，让人感觉更真实。例如像《FIFA足球》这样的游戏，如果在球场周围看不到那些我们熟悉的广告牌的话，反而会让人感到不真实吧。



↑与《FIFA》系列一样，《WE》系列也有广告牌，不过“KONAMI”的字样似乎更加明显。

与之相似的，在其他许多游戏中也会有大量的汽车、枪械类物品出现，这些也往往都是在现实生活中“大名鼎鼎”的。例如在ATARI制作的《无限试驾》（Test Drive Unlimited）中出现的雷克萨斯（LEXUS）、兰博基尼（LAMBORGHINI）以及杜卡迪（DUCATI）等名车品牌；又比如在《横行霸道》系列中出现的柯尔特M1911、乌兹微冲、AK-47以及M-16等著名枪械。在这些例子中是与传统游戏中广告完全相反的例子：需要掏钱的一方反而是游戏制作厂商方面，而不是品牌被应用到游戏中的厂商。

除此之外还有一些特殊的例子，例如任天堂在NGC上的著名游戏《PIKMIN》，这个游戏的主要目的就是寻找各种“宝藏”。这些宝藏遍布在地图上和洞穴中，甚至还有隐藏在地下的宝藏，而且并不象你想象的那样都放在宝箱中，而只是扔在地上平时看起来不起眼的物品而已，但对主角一行来说，这些都是非常珍贵的东西。说穿了，这些所谓的“宝藏”就是我们日常生活中随处可见的一些小玩意，之所以这些东西会大量出现在游戏之中，主要是为了让玩家们感到更加亲切，同时也使游戏变得更加有趣。



→像电池这样的生活常用品在《PIKMIN》的世界里可是必须收集的宝藏。



←“七喜”的瓶盖，当然，在游戏中任天堂可不是刻意为它做广告。

OBSCURE The Aftermath

PS2	本刊译名：暗夜杀机·结果			CERO D
	Ignition Entertainment	39.99美元	2008.3.25	
恐怖冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	487KB

《暗夜杀机》的续作，剧情紧接上一代，讲述的是两年之后的故事，前作中的部分主角也会再次登场。副标题“The Aftermath”不仅代表前作的“结果、余波”，也暗含“再生”之意，原因？打穿之后就明白了。 □文/北斗



关于游戏的记录系统

没有接触过前作的玩家可能玩了半天游戏后都还找不着存档点。平常情况下游戏是不会自动存档的，必须到达特定地点，在墙壁上的妖花处进行调查才能存档，而且存档的时候两名主角会突然晕死过去……实在是吓人了一点。本作可以存档的地方比较少，虽然未必会在期间战死，可如果玩家中途有什么急事需要关机出门却半天找不着存档点的尴尬却是有的。



↑吧台旁边的墙上是第一个记录点。

妖花重现、噩梦再临！



↑不管是否愿意，主角们都必须面对残酷的现实。

本作的故事发生在Fallcreek大学校园里，在一些污垢的地方开始生长出一种神秘的花儿。它能散发出一种奇异的味道，当学生们鼻子闻到后就会无形之中产生一种莫名其妙的幻觉。这种美丽而又奇特的植物以前曾经给校园造成了巨大的恐慌事件，如今再次出现在校园中，原本快乐详和的大学生活被搅乱了。这种植物不仅本身具有毒素，而且还滋生出大量怪物，由于它们的大肆骚扰，学生们不得不开始为生存而战。

CHECK《暗夜杀机》1代剧情回顾

两年之前，在Leafmore高中，一群学生被困在校内并遭到怪物们的致命袭击，这群怪物是被人用生化技术所制造出来的，而幕后的始作俑者，就是学校的校长赫伯特·弗里德曼。大部分学生都惨死在那次可怕的事件中，但也有极少数幸运的人逃过一劫，为了摆脱这场恐怖的噩梦，这些幸存者们最终杀死了弗里德曼，灾难也似乎得到了终结。然而，两年之后……



↑两年前发生在Leafmore高中的战斗，噩梦并没有终结……

团体的力量是制胜关键

团队战斗模式是本游戏最大的亮点，包括通关在内的游戏进程，路线寻找，物品获得都需要两名成员共同协作完成。游戏过程中，玩家先后可以操纵的角色一共有七名，每名角色都是各有所长。几名女性成员的技能分别是开启密码锁，解谜拼图，通过超能打开被黑暗植物封锁的通道；男性成员则是攀爬，移动巨大物体，盗窃等。

另外，游戏既支持一人游戏，也支持两人游戏。当玩家给PS2插上两个手柄之后就能选择双刃模式，该模式下，原本由AI控制的另一名角色就能够由另一名角色操纵了。双人合作模式的好处是战斗起来更为得力，而且两个人一起玩这种恐怖游戏可以降低不少心理压力；不足之处则是视角的调整，多少有些不方便。

来自前作中的三名幸存者

KEENY MATTHEWS（肯尼·马修斯）：KEENY MATTHEWS是SHANNON的哥哥，KEENY是队伍中最强壮的角色。

SHANNON MATTHEWS（沙浓·马修斯）：KENNY MATTHEWS的妹妹，LEAFMORE高中事件之后，变得性格忧郁。具有控制黑暗气息的能力。

STAN JONES（斯坦·琼斯）：现在是个给披萨饼送外卖的服务生，曾经短暂的监狱生活使他练就了开锁技能。



↑按下SELECT键之后就能进入道具和武器装备画面。

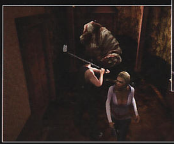
四名新登场的活跃分子

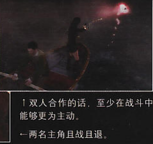
COREY WILDE（科里·王尔德）：COREY WILDE尤其擅长向高处攀爬。

MEI WANG（王梅）：MEI WANG与JUN是孪生姐妹，在电脑这个领域她的孪生妹妹是她唯一的对手。MEI是COREY WILDE的女朋友。

SVEN HANSEN（斯文·汉森）：SVEN HANSEN是个狂热的曲棍球爱好者，好斗，十分强壮。

AMY BROOKES（艾米·布鲁克斯）：有非常出众的破译字母、密码、破解谜题的能力。知道到KEENY和SVEN都对自己有爱慕之情，但难以在两人中做出选择。





↑双人合作的话，至少在战斗中能够更为主动。

←两名主角且战且退。

GAME WALKTHROUGH

曾经带来无限恐怖的邪恶之花重现于校园
两年前的阴影再次伸出致命的魔爪

片头动画后的场景是在主角Corey的学校宿舍房间中，此时房间中有两位主角：Corey和Mei，一男一女，按R2键可以随时切换所控制的主角，电脑控制的另一名主角会自动跟随玩家行走。出门后往左走，此时走廊两旁的宿舍门都是锁着的，走到尽头后往右走，打开门进入下一处场景。接着往右走，进入200号宿舍，这里会发生剧情，里面的人会给两位主角一种类似毒品的东西并说许多人都用这个东西来泡茶，这种令人昏眩的气体，就是上一代所长出的植物花，花香味会使人昏迷，产生幻觉。

醒来后的Corey发现自己孤身一人在某个类似小岛的海岸边上，往前走会看到左侧路边有个棒球棍，捡起来后就能作为武器使用。继续往前走会遇到Mei，墓地门口被许多人形的傀儡挡住，用球棒多打两次就能将其打坏，再往前就会看到有一个女的尖叫声求你别再放过她，一边用棒球棍开路一边跟随这个奇怪的人从楼梯下去进入墓地。

墓地里面非常黑暗，两个主角会自动开启手电，这里的场景很乱，不过只需顺着走廊一直向前走即可，沿途会不断出现鬼魂，它们并不能真正攻击到主角，用球棒攻击的话其就会碎掉消失。最后进入地下区域最底部，之后主角Corey的武器会变成散弹枪，Mei的会变成手枪，走到场景正中央的花瓣上可以看到Amy魔胎从其腹部爆出后的死样，调查后就会在两旁门侧出现一代的超强大嘴实验体怪，用散弹枪攻击这些怪物发现无效，而且也无法逃跑，刚才进来的路已经被堵死，没撑多久两位主角就会双双“挂掉”。

当然，两人并不是真的挂掉了，场景转回了学校的厕所之中，Corey正站在马桶前呕吐。在镜子旁开启机关可以看到上面写着今晚到200号宿舍开派对的信息，由于对刚才的梦心有余悸，Corey决定赶快找到Mei。在经过自己宿舍门前时Corey发现自己把钥匙给弄丢了无法进屋，注意此时的Corey一直是贫血状态，屏幕上的画面也有些模糊不清，往前走到交叉口进入右边的大门，之后Corey会发现能量饮料，喝下后终于完全恢复，画面也终于变得正常。

接下来发现往下出去的楼梯被杂物挡住，只能向上去三楼，来到三楼外边的阳台，按○键可以跳起攀爬在墙上，之后顺着墙一直往左爬来到对面大楼的阳台上，再按△键就能跳下，注意中途可别这么做，否则可就真挂了。之后进入建筑往下走，这里是女生宿舍，自然会看到某些“刺激”的场面。往左进入117宿舍，在这里找到刚刚醒来的Mei，Corey将刚刚找到的那瓶能量饮料递给Mei进行回复。

接下来的主角更换为kenny(一代的主角之一)和Amy。此时两人正站在学校的大门口，他们需要想办法进入举办派队的Fallcreek学园中。此时若直接调查大门会被拒绝进入，往左走，途中可以见到高尔夫球棒，进入铁门。在下一个场景仔细搜索可以找到一个大的木箱，利用kenny将这个木箱移动到左侧较低的阳台前，跳上木箱后就能爬上阳台了，接着从窗口进入建筑物内部。此时会出现一段动画，那些植物花开始从地下长出，从花的胞子中散发出黑色瘴气，黑色的瘴气顺着屋子的门窗缝进入房屋中，进入后便会听到学生们惨叫。

进入屋内，将主角切换成Amy后调查左侧的桌子会得到密码1873，同样在这个屋子里两人合力的话就能找到书柜上的一把小钥匙。刚出门就听到一声惨叫，一个浑身是血的女生顶在大门口告诉主角她们被怪物攻击，大家都死光了，并让主角去桌球室的保险箱中取枪。往右走，途中可以看到一个玻璃展台，将玻璃敲碎后可以得到一把小钥匙，再往前走有一扇有玻璃窗的门，调查后kenny表示虽然门被锁着，但只要将玻璃窗砸烂就能将手伸进去开门，照做之，进入桌球室。

进门后往左走在角落里找到保险箱，输入刚才得到的密码1873就能得到手枪，在保险箱右边靠近吧台的墙上可以看到一朵植物花，这个就是本作中的专门记录点，查后主角会昏倒在地上，不过记录完后会自动醒来。出门后会发现刚才的女生已经给一个大怪物杀死，这家伙行动缓慢，用手枪可以轻松将其干掉，杀死它后发现它的心脏掉在地上并且仍然继续跳动着，此时Kenny会恐惧的说，天啊，又再度发生了，两年前的梦魇又再度出现！调查后取得钥匙一把，可开启刚才被女生反锁且顶住的门。

开启反锁之门后便可直接往一楼前进，途中会见到几只小蜘蛛，而且会发现第一个死尸，正门无法出去，正对楼梯的那道门可进入，进入该房间后左边有个玻璃柜，用球棒打破后可得到一把小钥匙。出去后遇到的敌人行动速度非常之快，一共有两只，用手枪将其干掉，之后刚往前走几步，就会从对面墙壁里出现一只大怪物，将其干掉后就可进入其所开通的门。

注意进去前地上有急救箱可以捡，左边的白色箱子需要三把小型钥匙才能够解开，发光的白箱中有电枪。先进入被肥怪开出的门，门旁有配电盘，配电盘是拿到电枪及之后拿到电锯充电用的。进入门后会看到一对情侣的凄惨死法，再往前走的桌上可发现图书馆的Delta GammaTheta的解谜拼图，按照缺口位置拼好，拼好后即可入手该拼图。

出门后会再次遇到两只速度很快的怪物，干掉后前往刚进来的门，回到大厅后一直往前走，进入左侧门后来到图书馆。解决掉屋里的小蜘蛛，然后用Kenny推动书架，按照之前拼图上所标示Delta GammaTheta的位置来排列书架，Delta（三角形）在最左上，Theta（类似圈圈Q）在中下，Gamma（类似方块）在最右下，摆好后会出现长梯从图书馆二楼放下，顺着楼梯上楼后向右转走到底，开启通往另一个恐怖之门。开门后便可发现在两栋楼间的连间桥上，直走到对面开门，出现剧情动画，对面是一位生物老师在查书，此时一只速度很快的怪物出现并从背后偷袭主角，一阵枪声和叫声之后画面切换到另外两位主角：Corey和Mei。

两人下车刚走没多远就发现有具无头女尸，Corey决定前往调查，调查门旁的电子锁，这时需要将主角切换为Mei，乱输后只要有一个字输入正确送出后便会留下正确的字，错的字便会删除，最终得到正确的密码：MOZART，正确输入后便可进入屋中。

进入后可直接前往图书馆，利用Corey攀墙的特殊技爬到长梯放下处按○键，他便会勾住二楼往上撑，快速连按圈键，上去后换Mei，这时Corey按○键向下伸手抓住Mei，快成功的时候会遭到敌人攻击，必须足够快能将Mei拉上来。之后解决掉刚才偷袭的怪物，前往二楼最里面的门。进门后来到两栋楼之间，直走开启对面的门，桌上可取得弹夹，接着走进里面的门，发生剧情，两个女主角拥抱在一起互相慰问。教授告诉Corey怪物之前也是人，Corey也认出这个怪物就是他的朋友Matt，教授解释说是因为吸食植物花的原因，最后才会发生突变。教授从怪物身上抽取蛋白质做成血清交给主角们，并跟主角们保证喝下怪物的血清会使体力恢复且完全不会有副作用，只要在怪物心脏消失前抽取血清便可，交给主角注射器后，以后打怪所留下的怪物心脏都可以用注射器来抽取血清，这里可以找到第二个记录点。

记录后玩家便可在几名主角之中选择两名组队来进行游戏，冒险仍在继续，隐藏在幕后的真相也将逐渐显露出来，两年前的噩梦，能否真正完结，就看你的本事了！

世纪末最强战斗，袭击地球

又是一个带有科幻色彩的开始

公元2012年、XX时间，和平的地球又迎来了全新的一天，但是从远处看似和平的蔚蓝色星球却在进行着一场惨无人道的杀戮。这场战争人类似乎并不是主角，地球上到处都是逃亡、惊恐和哭喊，人类奋勇地抵抗着外星入侵者，到底是什么让他们变得这么狼狈呢？原来这场战争的发起人正是从外星前来侵略地球的Hierarchy人，这个种族并不是一个省油的主，在自己的星球呆腻了就发起了攻击地球的主意，外星人的武器实力想必各位都看过科幻电影的玩家们心里应该有数，光凭着人类的武器想要



←不同武器的效果。

战胜浑身都是武装铠甲刀枪不入的Hierarchy人是不太可能的，按照《龙与地下城》游戏的规则我们可以了解到一个道理，那就是没有绝对的强大，当有一方过于强大的时候那么自然就会有另外一方更加强大的势力来抵制它，两方势力合并也能达成这个条件，所以在本故事的设定中为了达成首位地球的条件，全新的种族外星机器人军团Novus族前来帮助地球人。每个种族都有一个类似于《魔兽争霸3》那样的英雄角色，而带领机器人军团的英雄就是乘坐类似于日本高达那样的机甲登场的外形美女拉贝尔。其实外星机器人军团所来的目的也并不是为了帮助地球人，他们最为主要的目的就是去消灭一直都是死对头的Hierarchy人。这些外星人使用着外星人的武器在地球上进行战斗，那么可想而知这样的地球会成为什么样子。他们在地球上这么一闹不要紧，好家伙这样又吵醒了一直在地球深海沉睡的第三方外星人，这个种族竟然自称为万年神族，天知道这个种族在人类的深海下沉睡了多久，地球多少年的战争、火山爆发、地震、海啸都不能将其吵醒，这次一打仗它们倒是醒过来了，万年神族Masari人的英雄也带领着众部下加入到战争之中。这下好了即时战略的三个种族算是全都齐了，那么人族呢？不好意思，身为地球主人的人族在三大高科技外星人面前也只能隐居起来了，现在的地球已经正式成为了三大种族的战场……一场血雨腥风到底何时才能够停息？

Xb360版本，种族设计新颖，音乐效果优秀，还有更多的精彩内容就听我一样一样的道来。

UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT

Stage1 攻略战

对于即时战略的第一关来说，基本上就是教学模式，第一关的视角是以Novus族的视角展开，这个开始主要是讲述了Novus族准备在拉贝尔的带领下去会一会他们的老对手Hierarchy人，此时从总部传来了消息，Hierarchy人已经开始大规模的对地球进行进攻了。此时我们就要先熟悉一下操作：

十字键	作用与左摇杆相同
左摇杆	控制我方所有部队的移动。
右摇杆	选择工具和招式。
X键	生产单位的切换
A键	确定键
B键	返回按键
Y键	作用相同
Start	开始键
Back	退回键
LB	兵种的制造、科技树选择快捷键
RB	攻击方法、技能选择快捷键
LT	特殊兵种、武器选择快捷键
RT	地图快捷键

最开始就是关于如何调整视角和移动相关的教学，在这个方面UAW和一般的即时战略游戏有些不同，移动分为两种方式，在目的地点单机A键的话，属于攻击前进模式，如果要是双击的话那么就会变成前进模式。第一种模式在移动的时候如果遇到敌人，那么就会一边移动一边攻击，但是第二种的话它们只管前进而不会进行攻击。家用机版另外一个方便的地方就是当放大地图之后就可以轻松的选择移动地点，一系列的任务完成之后就会过关。



360版特有要素

1、加入全新成就系统 构建出即时战略的新方向；2、选择区域战后即可全世界联网对战，方便快捷；3、加入全新英雄单位，使得整个战局变得更加激烈；4、单位建模变得更小，同屏人数会显示的更多；5、世界观进行更改，以现在的世界作为舞台；6、各种窗口普遍变小，这样调整不会妨碍玩家们的视觉。7、通过全新的“On-the-fly Customization”系统可以让玩家们通过几个快捷键来掌控整个战局，包括对手动态和自己方的情况。



←方便的作战方式。

X360	本刊译名：宇宙战争地球突袭战		
	SEGA	49美元	2008年4月
战略模拟	DVD-ROM	美版	1-4人	423Kb



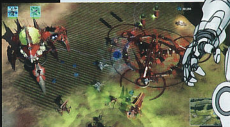
Balance

战略游戏的平衡性是直接控制一款作品好坏的关键，众多厂商中暴雪的产品就是一个非常好的例子，里面每个种族不但拥有各自的强项而且他们都被平衡所控制，在暴雪的游戏世界中是不存在一方独大这个现象的，反观其它公司的作品，除了Westwood之外，剩下厂商所推出的即时战略游戏，基本上都会存在一方独大这种现象，里面不是某个兵种过强要不就是某个种族过强，让RTS迷们好生郁闷。但是《宇宙战争》这款作品在平衡性上就表现得十分优秀，也许这和制作小组是Westwood旧部成员有关。

↑尽管每个种族看起来都很强大，但是在实际游戏中缺点就会逐一的显露出来。

Picture

虽然说这款作品在平衡性以及种族设定上十分优秀，但是就是因为这个原因所以才会导致厂商并没有花多少心思在游戏的画面效果上，以如今玩家看待Xb360游戏的眼光这款游戏正是属于画面不入流的那种，一开始进入游戏时的CG可能会把玩家们唬住，不过到了实际游戏中画面就显得有点过于跟不上时代了，这款游戏是移植自PC版，PC版的画面就不是很好，而到了Xb360上更是没有什么本质上的变化就有些说不过去了。



↑不同种族有不同的作战方式，这样一来就会衍生出多种战术。

Operate



↑某个兵种过强的情况是不会发生的

在刚刚将光盘放入光驱的时候，身边的同事问我，战略游戏应该还是用PC玩的舒服把，起码操作不会太别扭，用手柄玩战略游戏简直就是遭罪。由于这款游戏是移植自PC，熟悉了PC上各种快捷键的玩家们在刚刚上手的时候肯定会觉得很别扭，毕竟按键一下子少了那么多。不过经过一段时间的试玩后，觉得制作厂商在游戏操作的优化上面确实也下了很多功夫，手柄上的按键全部都被用到，而且一些快捷键还会很快地让玩家们选择队伍与移动地点，每个科技的爬升制作也有相对应的快捷键。总之虽然说操作仍然不如PC版，但是对于手柄上的战略游戏来说已经是非常不错的了。这款作品是非常值得一试的强烈推荐。

大天使机体

这个机体是机器人兵团的强力机体之一，乘坐这个机体的是美少女英雄拉贝尔。

三种种族到底选择什么来战斗？

以往许多没有新意的作品基本上都是在抄袭暴雪公司的星际或者是魔兽争霸，种族设定草草了事，外形与科技进行一点改变后就拿出来贩卖，导致许多玩家都大呼上当。但是这款作品在种族方面却花费了很大的力气，游戏总共有三个种族，他们分别是统领千年地下世界的神族Masari、来自外太空的邪恶种族Hierarchy人以及代表宇宙正义的外星机器人军团Novus族。这三个种族你可以从中找到他们各自的优点，在进行游戏的过程中你会发现从建筑物外表、科技树的结构图、资源获取与经济发展、各种战术的应用和各种族兵种的外形上你绝对找不出它们和以往的大作有哪些相似，可以说这部作品是开发小组倾尽心血去制作的一款跨时代的战略模拟作品。

和星际争霸相同的是你从种族的模型上就能够看出他们属于哪个种类，比如说Hierarchy族是作为反派出现的，那么你会在他们身上找到一种暴力，这种暴力的感觉你从一开始就能够体会得到，随着科技的攀升，高级兵种的不断出现更让玩家们感觉到Hierarchy人的暴力，这个种族的兵工厂不但可以生产士兵同时还可以当作战斗兵器使用，基层兵种的各种升级方式也为他们增加了更多的战略性，他们的采集兵种可以让他们在战场中回收一些战斗后留下的残骸来转换成为自己的资源，虽然说这个种族看起来很是强大，但是制作商有意地限制了他们高级兵种的生产数量，如果不限制的话，那么他们是非常可怕的。其次就是Novus族，Novus族由于是机器种族，那么它们就属于高科技的代表，在建筑风格上极富有科幻色彩，它们的建筑与兵种身上都仿佛披上了一层带有金属质感的外衣，给玩家们的感觉就好像是在控制下一个世纪的战士一样，值得称赞的是它们高科技的风格在游戏中被表现得淋漓尽致，造出传送门之后，它们就可以通过网络来进行传送，机动性作战成为了这个种族的风格。万年神族Masari相比另外两个种族就显得有些普通，不过厂商却赐予了他们一种能够随意控制光明和黑暗的能力，两种模式就拥有了两种不同的作战方式，在光明模式下他们拥有强大的杀伤力而在黑暗模式下他们则可以将黑暗转化成为防御力，在游戏初期先使用黑暗模式进行有效的防御，当敌人的资源快要耗尽的时候再使用光明模式对其进行有效的打击已经成为了Masari族最为传统的战术之一。



↑这片美丽的土地上，战争开始了。

结语

游戏虽然优点之处很多，不过在单击游戏方面，敌人的AI设计就显得十分薄弱，往往在战斗的时候你会发现有些敌人丝毫不会按照常理出牌，甚至有些敌人，如果主基地出现在你的不远处，那么它们甚至不会进行兵种的制造直接就会用初级兵种过来对你进行攻击，无论几个人游戏它都会这么做，不过你要是能找到朋友和你一起进行对战的话，那么就另当别论了。

这只是岩石壁画公司的一个实验作品，当《宇宙战争》续作出现的时候你会发现它的进化……　□文/莱团

新世纪福音战士之校园Q版轻松喜剧

Story

本次NGBI在NDS主机推出的这款以大头Q版为特色的《新世纪福音战士》休闲游戏给这部经典作品带来了与往不同的轻松气氛，游戏一改正统作品中沉重的氛围，以轻松搞笑为卖点，让原作中的各路好人，坏人，甚至使徒等敌方角色都齐聚一堂，一起演出这款幽默的校园喜剧片。 □文/龙马

Check

一年十二个月的快乐校园生活

游戏流程共12个月，每月分为三或四个章节，完成每个章节会根据玩家在本章的表现得到不同的星数评价及奖励的道具，并开启下一个章节。在本关中挑战失败要重新开始，而三次失败后仍然会开启下一个章节，但本关的评价和道具就得不到了，不过倒是可以随时挑战每个章节，可以不断冲击更高的评价。



趣味的游戏模式



本作是由多种不同的小游戏组成的，和很多NDS游戏一样，本作采用全触摸屏操作，游戏所有的操作都是用触控笔来在屏幕上指点拖划来完成。下屏幕是游戏的主画面，上屏的葛诚美里则会给玩家各种游戏中的提示。



连击赛跑

和跑步模式有些类似，不过路上没有障碍，要用笔连续点击屏幕来让人物向前奔跑，点得越快跑得就越快，时间限制内抵达目标或是比对手更快到达终点即可获胜。这个模式技术含量不高，只要快速点击下方的屏幕就行，不过也不能放松，点击太慢的话还是会输，一般来说保持比较快速的点击频率就没什么问题。但要冲击高评价就比较难了，需要用极快的速度进行点击才能得到三星级别的评价。也许以快手点爆西瓜为名的高桥名人很适合这个。



对话调查

在这个模式中要运用触控笔对画面中的人物和物体进行调查，触发对话和事件。将笔对准对象画一个圆圈并点击一下即完成一次调查，游戏中这类关卡占了很多的成分，且一般都需要按照一定的顺序和规律进行调查，才能触发完整的对话事件。以第一话为例子，要先调查明日香让她说话，然后按真治、西瓜、蛋糕的次序来调查依次触发事件之后就会成功过关。又如某关真治和零波三姐妹的对话，要根据对方三人的情绪表现进行合适的对话，且同时要调查一些画面上其他的小物件，也会有不同的反应。调查次数会显示在下屏上方。



跑步追逐

这个模式有点像以前很流行的一个小游戏（记不起什么名了），分为限时和不限时的，限时的要求在时间结束之前抵达终点，主角们会自动向右方奔跑，不过路上会有各种障碍物来拖慢玩家的进程，要用触控笔把这些东西清除掉，香蕉皮和三角路障可按住拖到别处，狂吠的狗要点一下就会老实，不过几秒钟后又会恢复，最好在人物通过前将之摸软，石头柱子连续点击即可敲碎，此外还有种加速板会提高人物的前进速度，将之拖到主角的前面最合适。不限时的通常都是与其他人塞跑或是被追赶，这时要反过来利用那些香蕉皮之类陷害对手。



恋爱问答

主角啶真治在一些章节会与明日香，零波丽等女生发生谈话事件，她们会对真治提各种各样的问题，总共十道问题，每个问题有四个备选答案，选择正确会提升对方的好感度，回答错误会减，十道问题之后好感度积累到80%以上就可过关。每道问题的备选答案内容都是固定的，如果一次没有成功可以再次挑战，问题和答案还是这些，即使看不懂日文，只要记住每道题的顺序和答案的关键字眼就可以很轻松的完成。此外每个问题提升和减少的好感度都是不同的，答错某道题也不要放弃，后面的问题经常会把好感度加回来。



摆物捉迷藏



此模式是用笔来交换画面中的一些小物件来达成种种有目的的效果，多是将主角真治或某同伴隐藏在某物体后面来不让对方发现。规律是足球是可以被风扇吹动和被物体推动的，砸到弹簧上可以弹起继续滚动，瓶子会被推倒，滑板可将物体滑下来，电视机等大物件可以挡住蹲住的人物等。一般来说在一关中都是要运用各种连锁反应来达成最后的目标，比如风扇将足球吹到弹簧上弹起碰倒水桶，水桶扣到人物头上，同时下方的电视机从滑板上滑到人物下面，这样整个人就都被遮住了，对方就不会发现而顺利过关。此外还有如送女孩子礼物之类的趣味关卡。

ぷちえゔぁ

EVANGELION@GAME

NDS	本刊译名：Q版新世纪福音战士			
	NGBI	4800日元	2008年4月1日	
益智	媒体	日版	1人	512KB



意想不到突发事件绝对会折腾得手忙脚乱



日式棒球游戏主要就是KONAMI的两个系列——《实况力量棒球》系列以及《职棒魂》系列，二者风格迥然不同，《实》系列走的是卡通风格，内容也完全是原创的，而《职》系列走的是真实线路，无论是画面风格还是联赛内容完全是按照日本的职业棒球联赛制作的。现在《职》系列的第5代作品来到了玩家手中，让我们看看这注入了球员之魂的《职棒魂5》吧！ □文/龙马

Check! 对战模式

只操作一名选手的“独角戏”

玩家可以只扮演球队中的一名队员，控制他负责比赛中所有需要完成的内容。特别是在防守的时候，对跑位、反应的要求很高。这和《胜利十一人》系列中“我的模式”相同，可以让玩家体验到更加真实的比赛，并且在比赛中奉上真正的“个人力量”。

协力模式

如果你厌倦了和朋友或是电脑对战，也厌倦了孤独的独自游戏，那么就和朋友齐心协力来一场“惊天地泣鬼神”的比赛吧。在进攻时玩家和朋友交替担任击球手，分担跑垒员，在防守时分别担任投手和捕手。

犹如剧场般的临场感！

在对战模式中，玩家可以随意挑选队伍进行比赛。如果是单人进行游戏，在比赛之前可以进行各种设定。设定界面的风格就像对话菜单一样，非常简便。无论是对战电脑还是对战朋友，都可以根据自身的实力对对方进行设定，本作中还搭载了投球/击球自动帮助机能，就算实力一般或是不熟悉本系列的玩家也能打出精彩的比赛。



↑真实再现比赛瞬间。

Check! 练习模式

投球篇

在这里玩家要选择球的种类和投球方式，按照指示练习投掷。如果失败了系统会指出玩家的错误所在，直到成功为止。

击球篇

别以为挥挥棒就能打到球。在这里玩家可以练习与击球有关的所有内容，如何看清球路，如何识别投手投的是哪种球都需要在这里勤加练习。特别是“触击球”这种战术性极强且在比赛中经常使用的击球方法更需要不断磨练。

防守篇

当对方击出高球或远球时，就是外野手和游击手登场的时候了。如何精确地预判球的落点，接到球后又如何准确地传给守垒员，触杀、双杀，这些都需要在防守篇中加以学习，否则打出多少本垒打也未必能够获胜。


↑接球也必须掌握。

跑垒篇

上垒、回垒以及盗垒，一场棒球比赛或许不会出现本垒打，但是上述三个与垒有关的场面一定会出现。不要以为棒球只有击球和接球，垒上技术也是必不可少的，一场比赛盗上几个垒也不错。如果你的垒上技术十分精湛，那么胜利也就离你不远了。



本垒打竞赛模式 体验本垒打的快感

在这里玩家可以选择一名自己喜欢的队员，然后在10个球当中击出本垒打，以本垒打次数决胜负。这个模式分为“自由比赛”和“VP挑战”两个部分。自由比赛就是前面叙述的那样，在“VP挑战”中如果击出了10个本垒打就会追加红色的球，如果将红色球也击出本垒打则可以赚取“VP”，连续击出的话就可以赚取大量的VP。有了VP就可以在“VP商店”中购买道具或是其他要素。

球星之路模式 体验棒球人生

在这里玩家要扮演一名普通的球员，跟着球队四处比赛，体验一名球员在棒球生涯中的点点滴滴，球龄最长可以达到20年。

这个模式在开始时玩家可以用三个方式来创造“自己”：做成新角色、使用原创角色、从球队中选择。在“做成新角色”玩家可以详细定制球员的年龄、身高以及擅长位置等内容，“使用原创角色”则是使用玩家在“育成模式”中培育的角色开始游戏，如果该角色本身能力较高的话就可以很快晋升到主力。“从球队中选择”则是从游戏中的球队中或是在育成模式中加入了球队的球员中进行选择。如果选择了实际存在的球员则只能进行一个赛季的游戏。



好球模式 控球能力是球队的生命线



在这个模式中捕手面前会出现一个数字板，该板分为9个方格，除了正中间的以外分别标有1-8的数字。如果玩家将球击中其中某一块就可以得到相应的VP，如果击中两块的中间就可以得到红球，也就是大量的VP。不过中间的骷髅可不能碰，否则之前得到的VP就会全部消失。和“本垒打竞赛”模式一样，这个模式中也有“VP挑战”。

锦标赛模式 找到属于你的游戏方式

在这里玩家可以选择自己喜欢的球队，按照真实比赛的流程来进行游戏。为了方便玩家，这个模式准备了两种游戏方式，在开始之前可以选择亲自比赛或是作为球队监督进行比赛，无论哪一种都可以让玩家体验到真实棒球赛的乐趣。前作中的“名将锦标赛”、“自由锦标赛”、“真实锦标赛”也都被统合到这里，随时可以选择自己喜欢的锦标赛模式。此外本模式中玩家还可以自由编成队伍、育成选手等，在这里你可以找到适合自己的游戏方式。

育成模式 充满特色的育成基地

在这里玩家可以育成一名只属于自己的角色。本模式中有四个育成基地，分别是“冲绳”、“夏威夷”、“高知”、“大本营”。在“冲绳”可以进行“卡片训练”和“比赛训练”，得到的点数可以随意加到队员的每项技能上，“夏威夷”可以进行1VS1的对战，让球员擅长的能力增加到极致。“高知”只能进行“卡片训练”。“大本营”则是实战训练，在这里可以检验育成球员的最终成绩。

PS2	本刊译名：职棒魂5			CERO A
	KONAMI	6980日元	2008年4月1日	
类型	DVD-ROM	日版	1-2人	1060K

点评人 薯子







Wii	本刊译名：最终幻想水晶编年史 小国王与约定之国			CERO A
	SQUARE ENIX	1500 Wii Point	2008年3月25日	
角色扮演	网络下载	日版	1人	287 BLOCK

靠精灵之力重建梦幻的国度 用心中信念寻回往日的光辉

近年来，SQUARE・ENIX对于如何为《最终幻想》品牌找到新的增长点一事可谓费尽心机。各种相关的外传系列都连续推出新作，登陆的平台也各式各样。同时，SQUARE・ENIX还尝试使用各种新的软件运作形式，让开发出的游戏在更广阔的领域中得到发展。本次在Wii Ware上推出的《最终幻想水晶编年史・小国王与约定之国》就是这种运作的代表。

《小国王与约定之国》最早发表于2007年10月10日的“任天堂秋季发表会2007”，这届发表会也是“Wii Ware”最初发表的场所。任天堂的岩田聪社长在介绍这项软件付费下载服务时强调，服务中提供下载的游戏并不仅仅是休闲小游戏，也包括可以长时间游玩的“王道”游戏，岩田聪当时所指的就是这款《小国王与约定之国》。随后，在2007年12月22日举行的“JUMP FESTA 2008”中，这款游戏正式参展，SQUARE・ENIX还特地在自己展台的“特设影院”中放映了专门制作的宣传影像，并发放了相关的主体赠品。由此可见，SQUARE・ENIX对这款游戏的宣传非常着力。

今年2月21日，在美国旧金山召开的“游戏开发者大会2008”上，本作的制作人土田俊郎和程序设计师白石史明进行了专题演讲。土田和白石将本作的开发方针概括为“大规模游戏开发公司对小规模游戏开发的挑战”。《小国王与约定之国》的开发开始于2006年9月，初期开发小组的成员只有8个人。技术方面，开发组除了使用SQUARE・ENIX自己的开发工具Squirrel外，还使用了任天堂提供的中间件Nintendo Ware。对于历来在开发中只使用自社工具的SQUARE・ENIX来说，这堪称是一种例外。这款游戏在开发过程中一直将减轻数据量与提升品质间的平衡当成头等大事，大胆在要素间进行取舍，力争将最贴近主题的部分表现得更加精彩，而冗余的部分则尽量去掉。本作的游戏中完全没有对街道外的情景进行任何描写，就是出于这个原因。白石声称，这样做的理由是“如果做不出有说服力的东西，还不如交给玩家的想象力去解决”。不过，尽管开发者们做出了最大限度的努力，本作的开发还是遇到了一些突发问题，例如基础设定与战斗系统上的矛盾，以及图像质量与游戏容量限制的矛盾等。其结果，原本预计用7个月开发的游戏总共花了17个月才完成，制作组成员最后也不得不扩充到17人。由此可见，在新游戏开发理念的探索上，开拓者们还是走了不少弯路的。



《小国王与约定之国》于今年3月25日伴随着Wii Ware的正式启动而放出。如同事先公布的一样，这款游戏的主要内容是让失去祖国的小国王使用从水晶中获得的神奇魔法“建筑术”复兴王国。游戏的结构采用章回体，每个冒险关卡中都存在独自的BOSS。本作是《最终幻想水晶编年史》的续作，很多前作中的角色都在本作中登场，延续了原有的世界观。同时，本作还导入了职业系统，使游戏风格进一步贴近《最终幻想》系列的本色。使用“建筑术”修建设施的系统有些像经营模拟类游戏，不同的建筑物会对国家中的民众产生不同的影响。因此，玩家在修建时必须考虑到用途的平衡性。使用“建筑术”需要消耗精灵力，而想获得精灵力，就必须使用王国的税金雇佣冒险者们前往迷宫中探索，并收集作为精灵力之源的精灵石。另外，游戏中存在时间的概念，每天早晨，大臣都会向小国王提出王国情况和冒险者的详细报告。玩家必须不断听取冒险者们的意见和愿望，进行国民们需要的建设，才能使游戏顺利进行下去。

整体来看，本作虽然是RPG，但经营模拟成分较重，是一款适合慢慢玩的游戏。同时，官方还不断在Wii Ware上放出各种下载要素，供玩家们进一步扩充游戏范围。如果有条件在Wii Ware上进行付费下载，不妨尝试一下这款推出形式特殊的游戏，它的理念很可能成为未来网络付费游戏开发的一种雏形。

B



【点评人/零羽】对于国内的玩家们来说，《最终幻想水晶编年史・小国王与约定之国》可以算是以前未曾见过的一种游戏形式。游戏的内容先且不论，“网络付费下载”的发售方法就够新鲜了。在现在这个时代，在网上下载软件本身并不罕见，但一款全新的原创作品在网络上发售，这在以前的游戏世代中是不敢想象的。从这个意义上，这款作品也体现了当前游戏市场进入网络时代的特征。本作的游戏也具有独特色彩，在角色扮演类游戏中加入经营模拟要素，可以算是一种为游戏内容增加厚度的独特考虑。如果是有条件的玩家，不妨试着玩一下这款游戏。

B



【点评人/龙马】本作虽然是网络下载游戏，但游戏内容却制作得一丝不苟，这可以看成是游戏老铺SQUARE・ENIX长年开发经验的体现。游戏画面比较赏心悦目，达到了Wii应有的水平，虽然游戏容量因为特殊发售形式的原因进行了限制，但表现细节和正常发售的制品版游戏并没有太大差别。游戏内加入了时间概念，并且比较重视昼夜表现，如果能够使国民的“幸福度”提升，国王活动的时间也会因此而延长，原本不能行动的夜间也可以处理国务了。基本上，如何让国务效率提高是玩家们需要最优先考虑的要素之一，这也体现了本作的经营特色。

B



【点评人/雪飞】从游戏性上讲，《小国王与约定之国》堪称中规中矩。本作不仅兼具角色扮演类的故事性与经营模拟类的耐玩度，还导入了《最终幻想》系列的一些传统设定，对于《水晶编年史》系列的爱好者来说，这款游戏确实有一玩的价值。另一方面，本作在网络上的后期服务种类非常多，厂商不断放出新的下载要素，玩家可以根据自己的喜好选择游戏方式。从这个意义上讲，这款游戏也很适合喜欢玩《动物之森》类游戏的玩家。总之，这款游戏在质量上比较令人满意，而它最大的缺点恐怕也就是“网络付费下载”的高门槛了。

B

读者点评 ●说实话，国内玩家能够玩到这款游戏的人实在比较少，我们目前距离“网络付费下载”还远了一点。（北京 卢晶）●这款游戏中“建国”的要素挺不错，我原本就爱玩《模拟城市》，这款加入了“建筑”要素的《水晶编年史》很吸引我。（保定 王玉林）●比起NGC的《水晶编年史》来，这次的《小国王与约定之国》更有“最终幻想”的感觉。（北京 陆明真）●这款游戏本身还不错，可是厂商不断在Wii Ware上单独发售各种下载要素的事令我觉得有点不太适应。（合肥 赵方）●小国王雷奥的设定很可爱，我挺想玩玩这款游戏的，但我现在还没有条件上Wii Ware，只能慢慢等了。（福州 王子全）

本作下载后的容量“287 BLOCK”不包括存档和下载，每项下载要素都会单独占据空间。

点评人 小沛





MARIO KART Wii

Wii	本刊译名：马里奥赛车Wii			
	任天堂	5800日元	2008年4月10日	CERO A
赛车竞速	DVD-ROM	日版	1-4人	1格

融合了4种操作方式的全新力作 带给人超爽快感的Wii版“马车”

《马里奥赛车》是集合马里奥等任天堂旗下知名电玩角色于一堂的趣味赛车游戏，1992年于SFC上推出初代作品，并陆续在家用机、掌机与街机平台推出多款系列作品。《马里奥赛车》推出至今已历经了15年的时间，然而因为其杰出的创意和每代之间不断进化的设定，使得该系列至今依然魅力不减。

《马里奥赛车Wii》是首款登上Wii的《马里奥赛车》系列作品，除了继承系列一贯的趣味风格，画面采用与NGC前作相同的全3D绘图方式之外，还配合Wii手柄的特性加入了体感操作功能，搭配上游戏同捆的“Wii方向盘”之后，即可体验如同真实驾驶般的操控感觉。这次最大的改变应该就是加入了方向盘以及双节棍操作，游戏一共支持4种操作方式，NGC手柄、经典手柄、方向盘、Wii手柄，而Wii手柄的操作里又能分为横握和双手2种，无论习惯哪种操作的玩家，总能从中找到适合你的操作方式。

本次的游戏内容也比以往更为丰富，收录了16个全新赛道和16个原有赛道，共32个风格多样化的赛道供玩家选择。车辆部分除了原本的4轮赛车之外，还首次加入2轮的摩托车，让玩家体验系列前所未有的摩托驾驶。同时为了进一步满足初学者的要求，本作也设计了能轻松施展甩尾漂移的“自动甩尾模式”。

游戏分为单人、多人和世界联网模式，单人模式和前作一样，包含了大奖赛模式、计时赛模式、mini游戏模式、对战模式。而多人里则支持2至4人游戏，在单机游戏的状态下，本作提供了分割画面的2至4人对战功能，电视小的玩家就凑合一下吧。而本作最好玩的地方自然是新增了Wi-Fi联机模式，这是系列首次加入了网络联机对战功能。该模式支持最多12人同时游戏，和世界各地的玩家联网游戏绝对乐趣无穷，游戏中还可使用玩家自己的Mii漫画肖像分身来担任赛车选手。

在游戏角色方面，游戏收录了12名来自《马里奥》系列的角色，包括小马里奥和小碧奇公主等，都是首次在系列中亮相。再加上本作可使用玩家自创的Mii角色，基本就等于有无限的角色可以使用了。

本作的基本操作方式和以往差不多，包括起跑的时机掌握也没什么变化。在一开始的倒计时阶段，当数到2后，稍微停顿一下然后按住油门就可以获得起步的高速冲刺。而当玩家不小心掉到深沟里或者是水里的时候，赛车会被吊回到赛道当中，在车轮落到地上的一刹那发动油门的话，也是可以实现高速冲刺的，能够为玩家挽回一点儿损失的时间。另外在漂移过程中，车胎出现蓝色火花时放开B键结束漂移状态，在短时间内也能获得冲刺效果，只不过时间较短。而漂移过程中，当蓝色火花出现后仍旧继续漂移，直到火花变成橙色，此时再放开B键，赛车就能长时间内获得冲刺效果。最后，在遇到高台跳的瞬间，方向盘上下左右摆动，人物会在空中做出各种花哨的动作表演，而在落地后同样能获得短时间冲刺效果，不过如果你使用NGC手柄的话，就不能做出这个动作了，不过倒也不会影响比赛的公平性。



相信玩过本作的人，当时一定迫不及待地选择摩托车开始游戏。不过玩惯了卡丁车的玩家肯定会对它的操作不太适应。在开摩托车的时候，将方向盘往上抬起，摩托车会在一定时间内保持单轮前进，在此状态下摩托车的直行速度上升，但不易转向。摩托车的操作感和卡丁车有很大差异，似乎没那么“灵敏”，尤其是在过弯的时候，更是需要讲求技巧，估计很多人都会适应得很痛苦吧。

A



【点评人/七曜】Wii上的马里奥赛车与DS版的区别就在于那新颖的操作方式，就算没有专用的方向盘，也可以非常流畅的进行游戏，这就是所谓的人性化吧。虽然不是正统的赛车作品，但赛车的要素在本作里应有尽有，加速、漂移都有存在，还有迷你涡轮这种提高性能的设备，各种有趣又含有战术性的道具也非常有意思。另外除了四轮车之外，本作还有摩托车。让我们尽情享受只用后轮前进的抬车头 之类的摩托车专用技巧吧。游戏还可以使用自己制作的Mii来和马里奥他们同场竞速，当游戏进行到一定进 度后才可以使用Mii来进行比赛，这都是非常有趣的设计。

A



【点评人/雪飞】不说别的，这么好的游戏，还同捆附送方向盘，才5800日元！比起那些什么粗制滥造就卖7、8千日元的游戏，《马里奥赛车Wii》简直可以评为“S”级！至于游戏内容，还用说吗？这个系列什么时候让大家失望过。不但赛道更加富有想象力，连参赛的角色也更加可爱，并且可以使用自创角色后，游戏个性化的一面也非常明显。不过我个人对加入摩托车不是很感兴趣，因为它和传统的卡丁车在操作感上有一定的差异，要想短时间就适应，还真不是件容易事。另外，方向盘很可爱，虽然只是为了增加手感，但确实能够为游戏过程增色不少。

A



【点评人/北斗】以马里奥为招牌的大作差不多已经都在Wii上登场一遍了，作为压轴的《马里奥赛车Wii》再次证明了这一系列是任天堂最杰出的游戏作品。《马车》系列每一代的进化都不小，NGC上的前一作似乎口碑不是特别好，但从NDS版开始，这个系列越来越受欢迎了，而本作肯定不会令任何人失望。本次最大的改进就是加入了摩托车，虽然用附带的方向盘玩起来有点怪，不过想法还不错，起码有全新的感受。本作的网络联机真是太赞了，和全球的玩家对战感觉非常爽，速度完全可以保证，而且可以借机看看全球其他高手们的驾驶技术。

A

读者点评 ●很好，很便宜，值得收正版。不过要是方向盘有个支架就更完美了，最好再来一个摩托车的控制器。（广西 黎世文）●家里的网速不稳定，否则一定要尝试网络联机。分屏赛车已经不是现代游戏可以忍受的了。（重庆 梁陈佳）●画面进化不多，没有《大乱斗X》进化得那么明显，不过新赛道和老赛道各半数的做法很好，既可以体验新的，又能怀念旧的。（新疆 刘刚）●一些SFC的赛道太简单了，有偷懒的嫌疑。（黑龙江 汪榕）●摩托车无视，新的改变不怎么成功。（天津 张秋蕾）

这个游戏绝对可以用超值来形容，5800元还附带配件，这在以往简直是不可想象的。

点评人 雪飞







大神终于回来了，尽管开发该神作的三叶草小组早已解散，但这款作品却是无数玩家永远不能忘怀。不过在去年，三叶草小组已经换名重组，在今年大神也登陆wii主机。虽然是一款移植之作，却因全新的游戏操作，使玩家得到了另一种享受，游戏的画面也得到了进步。不过可惜的是目前只有美版上市，日版尚未有任何消息，大神续作更是缈无音讯。

Wii	本刊译名：大神				CERO A
	CAPCOM	39美元	2008年4月15日		
角色扮演	DVD-ROM	美版	1人	1格	

惊喜，天照大神再度回人间！重任，占领市场更要造福玩家

深受玩家喜爱的神来之作终于登陆WII主机，这对喜爱大神的玩家来说无疑是一个天大的喜讯。在PS2主机上大神表现出色，虽然销量并不是很高，但却得到了玩家的一致好评。制作大神的三叶草小组解散使很多玩家都伤心异常，还有不少玩家纷纷托人从日本购买正版大神，以此表达对大神及三叶草小组的支持。而最近传出了三叶草小组重建的消息，再加上WII版大神横空出世，对玩家来说无疑是双喜临门。玩了PS2版大神后，很多玩家都对其绝妙的游戏系统和标新立异的游戏操作赞不绝口，更是希望大神能在对应触摸的DS主机上推出续作。虽然大神续作并没有在DS上推出，但却登陆了操作新颖的WII主机上。

PS2版大神玩家使用笔业时，玩家进行游戏操作比较复杂，在游戏初期很难熟练掌握，不但会浪费时间，还会因多次笔业失败导致笔墨不足。在笔墨回复的这段时间内，玩家只能放弃使用高攻击高伤害的笔业，而使用普通攻击慢慢与敌人游斗。在WII版大神游戏时，玩家则可以轻松上手，玩家手中的动感手柄简直就是一支神笔，玩家可以在最短的时间内熟练掌握各种笔业的使用方法。不过很多喜爱大神的玩家现在早已熟悉了PS2版作品的游戏系统，最初进行WII版大神游戏时，会因为以前的习惯而不能画出标准的笔业，比如说在对敌人一闪时，经常会将最简单的一条横线画得歪七扭八，还会用墨汁把敌人染得混身都是黑色。



在PS2版游戏时，玩家按方块键可以让大神冲刺、撞击开启宝箱，在WII版游戏时，玩家先把手柄向后收然后再快速向前伸，则可命令大神执行此项指令。在游戏初期玩家即可迅速掌握这一指令，但因为这样的设定需要玩家做出相应的动作。游戏初期玩家并不需要频繁地冲刺、撞击，但在游戏中后期或者是完成某些收集时，玩家必须不断以动作方式下达此命令，时间一长玩家的胳膊会颇为辛苦。平时经常锻炼运动的玩家也许不觉得什么，但对于我这样的每日趴在电脑前的来说，这样“高强度”的锻炼实在是有些吃不消。

钓鱼是大神中极为出色的迷你游戏，但使用PS2手柄进行垂钓时，玩家不但要不断改变方向，还必须根据当时的情况不断改变按键，还要及时使出关键的一闪。但在本作中，玩家手中的动感手柄就是一根鱼竿，玩家下达指令更为简单，玩家可以很轻松地钓上PS2版中非常难钓的大鱼。

登陆WII主机的本作，除了游戏系统操作更为轻松外，游戏的画面也得到了一定提高。玩家眼前的景色更为靓丽，尤其是画圈使枯木开花、解放罗生门时候，满树鲜花和大地回春的感觉更会让玩家得到视觉的享受。本作只是一款移植的作品，但忠实原作除了在操作方面的改进使玩家上手更为轻松，战斗难度略降、游戏画面进化外，还保留了原作中全部的迷你游戏，依然是一款让玩家永生难忘的作品。尤其是那些喜爱大神的玩家，更是会对本作爱不释手。唯一可惜的是，本作竟然是美版先行，使不少英语水平不够的玩家不能再依靠猜测来进行游戏。也许这是因为当年大神在日本叫好不叫座，WII主机在美国畅销的缘故。不过这样却会使大神真正地冲出亚洲走向世界，让更多的人都能感受到大神的魅力。

WII版大神虽好，但毕竟是移植之作，并且距离PS2作品上市时间只有短短两年，再优秀的作品移植复刻以后，不增加真正意义的新内容新要素，也只是复刻移植之作，有不少老玩家都并不会对其感兴趣，更不会去为了一款玩过的作品而购买新主机。如果这次推出的能是一款新作，或者是增添大量新要素的作品，相信一定会在玩家中掀起“购买WII主机回家玩大神”的热潮，不过目前却没有任何消息……





【点评人/龙马】大神又回来，虽然只是完全的移植之作，但仍然是必玩的作品。登陆WII平台的本作，操作更为简单方便，玩家在使用动感手柄完成各种笔业时，仿佛自己就是“神笔马良”，手中的手柄就是一支魔法之笔。游戏的画面鲜艳靓丽，观看着充满诗情画意的游戏画面，玩家就会得到赏心悦目的快乐感觉。尽管时隔两年，但玩家对大神的热爱并没有丝毫减退，在各大游戏网站上依然热论不断，很多玩家都在期待着新作问世。本作则以优秀的操作性使玩家得到新的享受，唯一可惜的是，在游戏中的大量英文与水墨画风景实在是很不般配。





【点评人/小沛】大神真是神，PS2版销量不好但依然得到了玩家的支持，制作小组解散的消息传出后，扼杀玩家对大神续作的梦想。而本作移植WII版，无疑是给为玩家带来了大神续作的希望。对应WII主机的机能，本作的操作方式完全进化，与游戏内容完美融合，游戏画面也进步不小，玩家可以得到更为真实的享受。在游戏内容方面，本作完全继承前作，并没有增加什么新剧情新要素，不过原本PS2版的内容也足以让玩家奋战上四十到六十小时。美中不足的是，本作在短时间游戏时候，操作比PS2版容易上手，但长时间游戏后，胳膊还是会觉得很累！





【点评人/七曜】WII上的《大神》是06年推出的PS2版的移植作品，除了在操作上做了调整，基本没有变化。本作以日本古代神话与民间传说为题材，并采用独特水墨风格3D绘图技术构成画面，创新的游戏内容广受全球玩家与媒体好评。因为原先制作组，CAPCOM的子公司Clover Studio三叶草已经倒闭，所以 Wii 版《大神》由曾开发 PSP《战神：奥林帕斯之链》的 Ready at Dawn 工作室负责移植，完整收录 PS2 原作内容，并将画面提升为 480p 宽屏幕显示，同时透过 Wii 遥控器的动态感测与光学指针等功能，来提供直觉体感的“挥毫”操作战斗与解谜玩法。

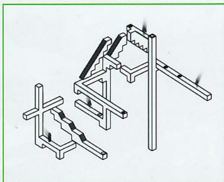


读者点评 ●为了大神，我开始攒钱买WII！（三栖人论坛 杨天化）●什么时候大神能出二代呀！实在是太期待了！（三栖人论坛 旭日东升）●游戏画面进步不算太大，但操作完全改变，值得珍藏的不灭神作。（三栖人论坛 趣多多）●五一买WII，提前先买了游戏攒着，到时候玩个痛快。（三栖人论坛 被肢解的亡灵）●美版！我怒！早知道我努力学英语了！（三栖人论坛 小晶）●喜欢大神，但不喜欢续作，因为我实在是不想再玩五周目了。（三栖人论坛 粪处）●虽然我很喜欢大神，但我绝对不会为了一款游戏去买个主机。（三栖人论坛 鑫馨莘忻）

100颗珠子收集仍然存在，对玩家的技术要求相对降低，达成完美收集不再是梦想！

点评人 龙马



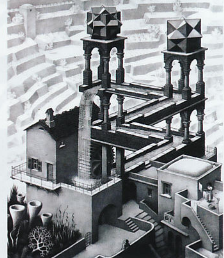


echochrome
無限回廊

PSP	本刊译名：无限回廊		
	SCEJ	5800日元	2008年3月19日
益智解迷	UMD	日版	1人-2人	324KB

在创意当道的时代响应国际潮流 顺应时代的同时也请大众化一些

从《勇者别嚣张》发售的时候开始，似乎就意味着SONY已经开始准备要走创意路线了，果不其然游戏发售之后虽然画面不济，但是游戏创意却是颇受人称赞，《勇者别嚣张》发售之后，紧接着相隔不久第二款举着创意旗号的游戏登陆，PSP它就是将音乐节拍与ACT相结合的《啪嗒碰》，这款游戏要比《勇者别嚣张》更加受人欢迎，虽然说游戏画面仍然进化不大，但是简笔画的风格让人看上去很舒服，再加上音乐节拍元素的融入使得这款游戏更受MM欢迎，除此之外这款游戏最大的特点就是引入了网游系统的刷道具概念，在游戏中反复打败高级BOSS获得BOSS掉下来的素材才能够制作出高级兵种，有了高级兵种之后还需要再次刷素材制作高级武器，选关界面中的各种迷你游戏也为游戏添加了一份光彩。正当有人不断评论SONY是否应该继续走创意路线的时候又一款PUZ游戏正式降临PSN，这款游戏的名字就叫做《无线回廊》，游戏最初是以试玩版的形式登陆PSN，并且同时对应PS3与PSP。没过多久之后PSN上面的这款好评作品正式宣布移植PSP。



《无限回廊》采用的是抽象的创意，游戏的主人公类似于学美术的学生为了画肢体动作而使用的线条木偶，而游戏的目的就是玩家需要引导木偶走完全程，在移动过程中要尽量避免不能掉入陷阱。那么如何躲避甚至是避免掉入陷阱呢？这就需要用到游戏的主要宗旨——视觉。《无限回廊》是一款利用错觉产生奇妙视角的游戏，如果在移动的过程中出现了一个陷阱那么就需要利用移动屏幕让陷阱在地图上消失，你可以使用东西挡住它也可以将其转过去，只要你看不到地图上有陷阱那么木偶就可以移动过去，除了陷阱之外游戏中还存在着跳台，通过跳台可以跳上平时到达不了的地方，但是这个同样需要利用视觉去创造，明明看似很远的两个地方，只要转转屏幕就可以让木偶到达另一边，这点就是利用了视觉上的距离变换。游戏中存在着多种多样的回廊，这些回廊每一个都需要玩家们费尽脑力去挑战，可以说想要通过全部关卡并不是一件容易的事情，毕竟这种视觉效应可不是随便来的……

除了游戏中自带的回廊之外，玩家们也可以自己编辑关卡，自己制作回廊，可以这么说，你通过一个回廊可能需要研究一阵子，但是想要制作回廊可不是那么容易的事情，往往要花费比通过回廊更多的时间，制作回廊的玩家一定要对空间以及视觉这方面有良好的认识，不然随便制作出来的回廊说不定永远都不能够通过。

《无限回廊》是根据日本九州大学的藤木淳教授在2006年发表的作品《OLE Coordinate System》所改编而成的游戏作品。《无限回廊》主要就是利用人们的肉眼所产生的“视觉错误”来进行游戏的一款益智游戏，引用藤木教授的话来说：“在无限回廊的世界中，人们一定要克服”眼见为实“的“真相”，在游戏中所有你眼睛所见到的都是假的，你一定要通过思考以及灵活地变换画面中的图形来了解真相。

其实不光是无限回廊利用了视觉的错觉，在美术领域上这方面的运用也是非常广泛，比如说大家也许都见过会动的画、立体的画，无限循环的画等等，这些画都是利用了人们的视觉错觉。

你有耐心的话，就尝试一下吧！

B



【点评人/北斗】按照索尼原来的理念，PSP似乎应该是一台以强大硬件机能为卖点的多媒体掌机，不过包括《勇者别嚣张》和《PAT-APON！》这类创意游戏发售并获得好评之后，已经有越来越多的厂商发现这个新方向了。《无 限回廊》无疑就是这样一款游戏，本作没有华丽的画面，玩家能看到的只有黑白的矢量图形，主角就像 木偶人一般，要做的就是识破各种各样的视觉陷阱并巧妙地加以通过。如果你以前对这类利用视觉产生 的错觉现象有了解的话，相信已经明白这是怎样一款游戏了。本作这种独特的创意还是值得称赞的。





【点评人/小沛】用创意来赚钱的策略一向是任天堂的做法，然而面对开发费用和销量的现实问题，索尼也不得不用这个方法来为自己贴补家用。《无限回廊》的创意非常牛，终归是来自抽象大师的灵感，然而想要把它实现在游戏当中，并且能为人所接受却不是一件容易的事。本作在实现抽象向现实转化的过程中显然下了很大的功夫，不过要论本作的游戏性，那就远不如之前的《啪嗒嘭》了。这个游戏非常费脑子，除非玩家有极高的耐心，否则很容易产生中途放弃的念头。大概难度是这个游戏最大的问题，尽管创意好，但做不到大众化。



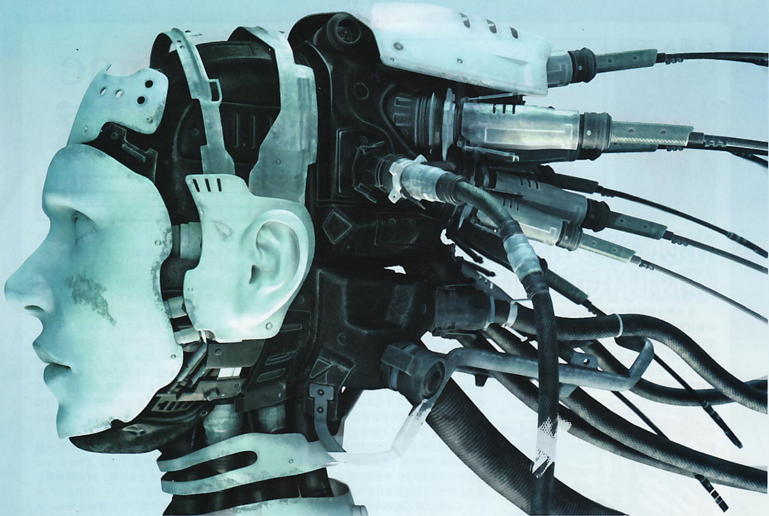


【点评人/雪飞】不知道为什么索尼现在开始走创意路线了，最近一连出了好多以创意为主的作品像什么最早出的《乐克乐克》，去年年底推出的《勇者别嚣张》和今年推出的《啪嗒碰》，没想到最近又推出了一个叫做《无限回廊》的游戏，游戏制作的很简单只有黑白两色的线条构成，一个类似于美术人员画肢体动作的小人满屏幕的乱走。游戏的目的就是让一个看似不能够连接在一起的世界，利用各种视觉错觉将它们连成一个完整的世界。想要玩这款游戏你必须要拥有空间思维，而且在玩这款游戏的时候还要不断地告诉自己眼睛看到的都是假的。



读者点评 ●玩起来感到头好晕，到处都是黑白线条啊！（贵阳 王迪）●世界真奇妙，无线的世界充斥着无线的回廊。（哈尔滨 李阳）●实在是不适应这款作品，有点过于重口味了，不过我们还是很希望这款作品能够推出续作，为什么？那样就会有更多的玩家脑残啦！（北京 成坤）● 脑残，我只想说玩过这款作品之后我变得脑残了！（江苏 陈成）●我们的世界要是变成像无限回廊一样的话，那么不就遭了吗？不过反过来想想看，如果真的变成这个样子还是很有趣的（南京 王丽）

创意的作品，也要符合大家的口味，想要创意第一的话，大众性还是最高的吧？



家用游戏の网络时代

游戏之于网络

网络这个名词大约是从90年代开始在社会上流行开来的，包括异地交流，资源共享，以及由一些先驱者建立起来的网络社区等等，随着21世纪互联网架构逐渐成熟和新世代主机逾发强大的机能，游戏机在网络多人联机，资源更新下载等方面已经被广大玩家所熟悉，通过官方及民间程序软件实现电话网络电视等功能也不再是什么新鲜事。网络已通过多种方式深入到我们的游戏中。

虚拟社区的 PS3

对于当今机能最为强劲的PS3来说，网络更倾向于用户间的互动交流。PLAYSTATION HOME这个由官方架构的虚拟网络社区给玩家间提供了相当自由开放的交流平台，将自己的分身置身于其中享受与朋友和不认识的人共同娱乐的乐趣。通过平台订购自己喜欢的内容到自己主机中与现今流行的网络购物如出一辙，现代时尚的PS3的网络环境同样充满前卫流行的感觉。

频道多样的 Wii

像电视节目一样选择需要的功能是Wii平台网络的特色，以休闲轻松娱乐为宣传口号，让普通大众也能轻松接受的游戏体验，Wii将游戏带入传统家庭生活当中的脚步领先于其他任何主机。Wii Channels包含丰富多彩的便利频道，从网络这个角度把Wii的功能扩展到生活的各个方面，任何人都可以在游戏同时享受生活带来的乐趣与充实感。轻松娱乐+浓郁的生活气息，就是Wii之于网络给人的印象。

火爆 Live 的 X360

X360主机的网络环境在现今的五大主机当中可说是首屈一指，微软大力投资架构的Xbox Live在全世界都有着极为庞大的用户群体，以枪车球为主打的在线多人联机对战的火爆程度直追PC游戏界的电子竞技，并且Live提供的全面在线服务让每一名登陆Live的用户都可以找到自己需要的东西，五花八门的下载内容和在线娱乐都使得这部领先于业界前端的主机显得更具价值。

便携时尚的 PSP

在PSP推出新机型以后，其自身的便携性又得到了更多的发挥，观看电影听音乐看电子书等游戏之外的实用功能使之具有不分地域性的时尚感。PSP自带的蓝牙Wi-Fi功能除了用途最为广泛的无线联机游戏，利用PSP系统新增加的多种新式功能进行电话，语音聊天，上网等多方位的体验，也使得PSP在年轻人手中有向手机靠拢的趋势。

精致 Wi-Fi 的 NDS

任天堂的双屏娱乐掌机NDS对比多功能的PSP，其作为游戏机的表现更为纯粹一些，一杆触摸笔将游戏描绘得出神入化，老少皆宜的游戏软件在这款主机上显得尤为匹配。而众多对应Wi-Fi的作品在官方网络平台上的出色表现也证明了NDS也是可以拥有无限扩充性的网络功能。此外各种有趣的周边硬件在主机网络性能扩展方面也表现出了相当不错的成绩。



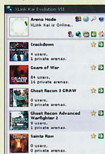
XBOX360——360度的Xbox Live生活体验

由于主机的硬件特性和微软对于网络业务方面的大力投入，架构于X360的网络平台Xbox Live经过多年的发展，其内容已达到非常充实的程度，相比其他两台次世代主机，Xbox Live在网络游戏交流平台方面占据了压倒性的优势，全世界超过1000万的注册会员数，几乎每款都会对应Live的优秀游戏，使得Xbox Live早已成为X360主机最具代表性的的一大魅力。

Xbox Live联机游戏支持语音短信、私人语音聊天、个性化设置以及统一标准的好友列表。在Xbox Live Marketplace中可以下载Xbox Live Arcade的各种经典游戏，虽说都是50MB以下的小游戏，但所需下载的时间较短下载费用也很低，因此很受用户们的欢迎。Xbox Live视频集会所中提供的大量电影和电视娱乐节目也进一步丰富和拓展了Xbox Live的内容和服务范围。Xbox Live采用的是会员制，分为免费的银会员和需交付年费的金会员，任何提供的下载等内容都会优先让金会员享受服务，而平台付费方式采用虚拟流通货币：Microsoft points，通称“微软点数”，这种虚拟货币交易已经成为微软在线游戏及各种下载相关服务的统一支付手段，被大众用户所认可，用户可用手中的点数来选择自己需要的内容，其中还包括很多游戏试玩版和游戏中通常得不到的特殊道具等内容。

Xbox Live

登陆XboxLive有多种连接方式，其一是通过互连网直接连接X360主机，在XBOX360的系统设置里选择网路设置，然后进入编辑设定。因为国内网络大部分是DSL/ADSL，IP和DNS的设定可以是自动的，只需要在 其他设定 里进行设置即可。或者进行手动设定。其二是通过路由器连接互联网，此方法最好是手动设置IP，DNS，如果设置的没有差错，那上LIVE就没有问题。其三是用无线网卡连接，无线的好处就是没有线的困扰，但是相对有线，速度有一定影响，用户填写在路由器/PC端设置好的无线网络的参数，包括SSID，网络类型，安全密码等，设置好即可上LIVE。只要家中有宽带网络，就可以根据自己的条件和需要轻松上Live。此外，Xbox360还可以通过路由器登陆KAI平台来在线游戏，只需要一台电脑和一个路由器即可，这就类似PSP的无限网卡联机。



Xbox Linv所提供的全面在线服务

Xbox360游戏邀请功能可以让用户更加方便及时地邀请好友参加多人游戏。只要这是一个支持Xbox Live的游戏，就可以发出游戏邀请或者同意好友的邀请。Xbox 360用户无论是不是在玩游戏，都可以收到好友发出的游戏邀请。在登陆Xbox Live之后，开始一个支持Xbox Live多人模式的游戏即可邀请好友和自己联机游戏，可以还继续发出其他好友的邀请，例如短信、私人交谈、好友请求等等，如果用户的好友同意了邀请，那么对方的玩家代号就会出现在你的屏幕上。Xbox360用户还可以接收到来自好友的语音讯息，只要连接Xbox360耳机麦克风到手柄后方的接口，进行一系列操作后即可通过Live收发语音信息。

Xbox360能够同时提供游戏中的交谈功能以及私人交谈功能，其中，私人交谈最多可以同时提供四个分别独立的通道，私人交谈功能和游戏邀请类似，用户可以在菜单界面发出或者同意好友的交谈邀请。与游戏中的交谈不一样，私人交谈是一对一的方式，玩家即可以玩着同一个游戏，也可以做着自己的事情，例如在玩不同的游戏、观看DVD影片和听音乐等。

Xbox Live一个颇为实用的功能就是找到自己的好友一起参与线上多人游戏。Xbox Live好友清单就是为这个目的而建立的，它实际上是你的拥有Xbox Live会员资格的好友的玩家代号集合体。一旦建立了清单，玩家会在每个Xbox Live游戏中看到他们的在线状态，而每名用户的清单上最多可以拥有100个好友的玩家代号。通过这个清单，用户可以很方便地发出游戏邀请和交谈邀请，查看他们的在线状态，比如在玩什么游戏，什么进度，什么成就。也可以在 xbox.com My Xbox Live 页面上登陆你的Gamertag，随时查看你的 Xbox Live 好友的这些状态，同时还可以查看你自己是否接收到游戏邀请、交谈邀请和加为好友的请求等内容。

Xbox Live网络卖场服务是Xbox360用户的一站式下载中心，在这里用户可以下载游戏方面的更新、游戏视频、游戏试玩版、街机小游戏、游戏相关主题、MTV和电影预告片等等丰富多彩的内容。

Xbox Live访客服务允许用户的家人朋友在你的Xbox、Xbox360主机上加入Xbox Live多人游戏中，而他们不一定需要是 Xbox Live 用户。玩家只需要用自己的ID帐户登录，同伴选择“访客/Guest”就可以通过分屏方式来进行在线多人游戏。



←《战争机器》是XboxLive联机对战最热游戏之一，各种与之相关的网络战队数不胜数。

Xbox Live Arcade

Xbox Live Arcade即是利用Xbox Live的网络下载方式，提供给玩家各种休闲小品游戏的服务。玩家可付费透过Xbox Live来下载喜欢的休闲小游戏和各种怀旧经典游戏来玩。游戏一般提供免费的试玩版下载，绝大多数试玩版游戏和正式版在纯粹的游戏内容上没有什么区别，不同的是试玩版没有经过授权，所以游戏只能够运行正式版的一部分功能或者是进行一段时间的游戏，以这个平台上推出的《街头霸王2 Turbo》为例，试玩版和正式版在下载过程中所占用的空间都是相同的，但是试玩版只能够选择“隆”和“古烈”这两个角色，并且不能进行Xbox Live Arcade独特的网络对战进行多人同乐，再比如新近推出的街机版的《魂斗罗》，试玩版游戏在进行到第二关结束之后就会强行结束，这样的设定对于玩家来说应该还算是很合理的，试玩版的内容对比正式版虽然相当有限，但是对于玩家了解这款游戏的风格内容和基本系统操作已经是足够了，这样的服务模式对玩家来说也未尝不是一件好事，在不长的时间内可以了解到自己需要的内容，并依此来选择适合自己的，可以有效避免因买错不喜欢的游戏而产生懊恼的情况。



其实这种下载模式并非Xbox360的原创概念，早在第一代Xbox时代，微软就已经利用相对成熟的网络技术以及硬件的通用化优势在xbox平台上进行了探索性的尝试，虽然因为Xbox的普及量以及网络、游戏等等方面的客观原因，Xbox Live Arcade并没有取得微软预先设想的成就，但是对于微软这种从不急于求成业界大腕来说，这一次积极的尝试为后续平台上Xbox Live Arcade的拓展和进化积累了宝贵的经验；而今Xbox Live Arcade已经成为Xbox360平台上不可或缺的一个重要部分，一些低成本制作的快餐小品和诸多经典怀旧游戏在live这个平台上焕发了青春。



PLAYSTATION3 ——开放式的高清网络体验

PlayStation3自其发售起一个遵循的宗旨就是为用户提供一个家庭多媒体游戏平台，并带领玩家进入蓝光光碟及高品质影音时代。在前段时间蓝光BD与HD-DVD的次世代光盘存储媒介之争告一段落后，以BD光驱为标准配置的PS3前景被越来越多的业界人士看好。作为次世代三大主机中机能最强的一部，同时也是两代霸主PS家族的最新贵，其在大众范围内受关注的程度也颇为抢眼，每一次与之相关的消息都能引起不小的轰动。如此一台备受瞩目的神机，其自身能给玩家们带来的游戏和与之相关的体验自然也是每一个玩家都想了解的。

在主机上市的同时新力电脑娱乐就设立了"PlayStation Network"（PSN），并且提供"PlayStation Store"（PS Store）服务。PS3玩家可以透过PSN在PS Store内购买以往的PlayStation游戏，或下载PS3游戏的相关资料、试玩版及限定游戏内容等等。此外，作为PS3专用的PSN服务中的重要一环，利用"PS Home"这个强大的网上虚拟社交平台，玩家可以与全世界玩家沟通，进行游戏心得交流，一起玩游戏，一起看电影及自由购物等各种丰富多彩的体验，且PS3本身自带的操作系统还可以实现上网浏览网页等PC机的传统功能。对于PS3用户来说，这些网络服务带来的全新乐趣完全不亚于其本身的传统游戏功能，为数不少的用户利用PS3来实现新时代家庭网络娱乐终端的构架，在这种形式下，如果你拥有或即将拥有这台潜力无限的主机，了解其自由开放的网络模式是十分有必要的。

目前国内购买PS3的用户群还不是很多，可选择的游戏范围也偏小，在这种情况下PS3上的一些可在线联机的游戏就成了玩家们的热宠，如《大众高尔夫》和《实况足球》等，完全免费的PS3网络联机平台多少称补了一些目前相对匮乏的PS3软件阵容。

虚拟现实结合的商品销售与下载

在线销售平台方面，厂商从一开始就将在线销售着眼于现实商品上。实际上，人们在PS Home上可以付费下载的内容可能少之又少，但是却可以看到各个名牌经销商将自己的商品搬上了PS home。在购买之后，不但虚拟人物获得了可以炫耀的资本，购买的用户在现实生活中也将通过邮寄方式收到同样的真实商品。而这种真实商品和虚拟商品同步销售的方式实际上是由曾经设计了万智牌的WOTC公司首先发明并将之运用于实践的，在WOTC负责开发的Magic Online中，人们就可以购买虚拟的卡牌来进行对战，同时人们购买的虚拟卡牌，相应的真实卡牌也会被邮寄到你的家里。如此看来，PS Home实际上和Xbox 360的live一样，目标是为玩家提供现实生活中所需的商品和娱乐服务，而和Xbox live有所不同的是，索尼在自己的这个平台中融入了更多play for fun的方式，在使用者购买现实物品时也可以通过这个平台的虚拟物品对商品有更真实的了解，但是其缺点是便捷性方面并不是很好。而对于PS Home的用户层来说，PS Home应该更适于平时并不十分热衷于游戏，而更喜欢音乐、电影、购物和聊天的一般大众类用户。不过由于PS3高昂的售价及游戏的类型取向等原因，使得购买PS3的多数都不是这种平民大众，将之合理运用并得到实惠的人并不是很多，假设PS Home这个网络平台不是属于PS3而是属于Wii的话，那这个在线销售模式也许会获得比现在好的多的运用效果。



此外，PS Home还提供很多可以供用户们方便使用的下载内容，包括一些已经发售的游戏追加更新的角色或道具等要素，最新的游戏影像试玩，及以前PS1主机的经典老游戏等等，都是通过这个平台的商店来下载，而这些东西并不是免费的，需要另行花费金额来得到。而与Xbox 360和Wii使用各种虚拟点数来换取需要的内容不同，PS Home的商品下载标价全部为真实货币，用户不用再将点数换算为货币来知道到底花了多少钱。在这里直接就可以看到，并且标价会自动显示为玩家所使用的货币。可以说一目了然，同时，在商店中除了可以购买各种下载内容之外，还可以了解游戏的详细内容。

PLAYSTATION HOME ——虚拟的网络平台



PLAYSTATION HOME（以下简称PS Home）是PS3平台通过互联网架构的3D化虚拟空间，也可以说是一个图形化了的多媒体聊天室。在PS Home中，玩家可以拥有一个自己的3D虚拟影像，就如同将自己的分身放置于这个虚拟世界中，然后在里面能做的实际上就是和其他在同一个虚拟房间中聊天。3D人物的肢体动作代替了文字聊天室中的"/"等命令，而最重要的改进还在于此，当玩家们谈论一部动画或电影的时候，不必再发愁只能用文字描述其中的精彩场面，在这里，你完全可以通过消费直接在网上和朋友共同观看这部精彩的作品，而且不只是观看，在欣赏画面的同时 玩家之间还可以相互交流。玩家们可以像现实中一样，在一起看电影玩游戏，互相聊天交流畅谈心得，不同的只是这个交流对象是网络社区上的虚拟人物而已，或者说，这是一个通过HOME平台得以具现化的群聊天工具。



自由体验不同于独自游戏的在线联机乐趣

除了拥有自己的虚拟人物在PS Home中立足与购入需要的商品外，通过这个平台来进行在线网络联机游戏是其最主要也是最有乐趣的功能。众所周知，由于PS3主机的机能比以往有了本质上的提高，游戏画面的画质以及BGM等游戏的音质都产生了飞跃性的提高，搭配高质量的显示设备和音响甚至可以轻松组建家庭娱乐影院。在这样前所未有的娱乐环境下，如果仍然只是游玩传统实体媒介游戏的话未免有些可惜，为了将PS3强大的机能完全发挥出来，合理运用PS Home这个充满无限潜力的网络平台是非常必要的，通过网络玩家们可以和世界各地不同国家的人自由联机游戏，即可以对战也可以组队，更可以竞争分数排行榜等竞赛内容，进行各种各样的游戏体验。

对比微软搭构并现已相当成熟的XboxLive，PS3在网络性能方面虽然不见得逊色，但在功能发掘，游戏支持以及官方的运营方面都远不及前者。在未来的一段时间内，随着PS3游戏软件的逐渐增多，与之配套的网络服务相信也会随之改善与增强，PLAYSTATION HOME与PS3网络蕴涵的潜力将慢慢被人们所了解。





←↑游戏与网络虚拟服务结合的PLAYSTATION HOME还有着很大潜力可以发掘。

Wii——独具特色的网络服务

在全球范围内大红大紫的Wii主机去年年底引起了不小的热卖狂潮，其另类的体感操作和极富创意的游戏，对于任何年龄层的玩家都具有独特的吸引力。在现今的三大家用主机当中，Wii的机能是相对最低的，但能形成如此的普及度，其游戏性的极致发挥起了相当重要的作用。相对于其他两台主机，Wii游戏本身方面的乐趣更值得喜欢轻松游戏和休闲娱乐的人群来购买。

现今全球网络环境越发趋于成熟，各种各样的网络服务及下载项目已成为人们生活中不可或缺的一部分，游戏主机附带网络功能在很早以前就已存在，Wii附带的特色项目“Wii Channels”包含的丰富多彩的实用功能为其增添了更多神奇魅力，多达10种以上的特色频道丰富了Wii的主机功能，“Wii wear”提供的专用下载游戏则从另一个领域扩展了Wii的游戏内容，让玩家可以轻松玩到其他过往机种的经典游戏，加上其他特色栏目和联机游戏，Wii网络相关功能可谓相当丰富。这些优质的网络服务虽然国内玩家很难完整地体验到，但是随着国内网络环境的改善和与全球接轨的趋势，运用这些功能来为自己逐渐增添更多更好的东西的玩家将会越来越多，而如果传闻中的大陆行货版Wii（即神游Wii）登陆内地，国内的玩家也将与其他国家一样享受到这些网络服务，所以看似可望而不可及的这些东西其实离我们并不遥远。也许在未来的某一天，我们就可以在自己的家中用WII来上网查看世界各地的时事新闻，做自己喜欢的事情。

五花八门的Wii Channels

Wii频道（Wii Channels）即是Wii主机的操作系统中，可增加应用软件的总称，而任天堂官方将这些软件称作为“Channel”（频道）。以传统的电视频道作为设计原型，利用选单（Wii Menu）连接各频道。不同的频道在画面上依照格线排列，使用者利用“Wii Remote”的定位指向功能操作选单。使用者可以自行调整格线排列的方式，也可以将不同频道或者虚拟电子游戏（virtual console games）的连结放置在选单中的48个字段内。在“无论是谁都能够轻易上手的游戏主机”、“每天都会开机使用的游戏主机”这些理念下，而有了“Wii Channel”（Wii频道）这个功能，其中包括天气、新闻及因特网等各个方面的频道功能，并将这些予以结合。

现今可供使用的频道项目

●新闻频道

透过此频道中使用者能阅览最新的全球头条新闻，新闻分类包括国际、政治、社会、体育、文艺，并且可以使用地球仪方式阅览全球新闻。新闻内容会经由WiiConnect24自动更新

●天气频道

在此频道天气情况和预报能经由WiiConnect24从网络下载至Wii中。天气频道将会显示出整个地球的气象情况，使用者可以观看其他各个地区的天气资讯。

●照片频道

使用对应SD记忆卡的数码相机或移动电话拍摄照片及影片，均能在照片频道中使用，本频道于主机购买时即可使用。SD记忆卡内的资料夹中，相片将会依照日期顺序排列，选择要浏览的相片即会放大显示。

●因特网频道

如同NDS Browser（NDS浏览器）一般，Opera浏览器也能够利用Wii Points购买下载。浏览器支援JavaScript和Flash动画。此外Wii的浏览器也可作为排版引擎（layout engine），能够执行网络应用程式。

●留言板频道

玩家能在留言板上留言给家庭中其他成员，外观类似月历，也可透过WiiConnect24将讯息传送给家庭之外的人。所有玩家都能和移动电话使用者交换照片和文字讯息，也能够传送电子邮件。这个服务也能告知玩者与游戏相关的最新消息。

虚拟游戏平台

在这个虚拟游戏平台（Virtual Console）中，玩家可以玩到任天堂过去机种上的游戏，以及SEGA Mega Drive、NEC AV的PC-Engine机种的游戏，使用者能在商店频道中购买。在Wii上市之初就已经有12款经典老游戏可供购买了。之后每个月也都会有至少10款以上的游戏供玩家选择。

Wii wear

在Wii的商店频道中，很重要的一项就是网络下载专用游戏，这些在Wii游戏中占有一定的比重，不过由于地域的限制，国内玩家可能很难享受到这项服务。

Wii ware的游戏

消费点数来购买在专卖店内无法买到的网络专用下载游戏，这些游戏的特点就是能大幅削减将游戏制作为光盘等实体媒介的成本，这样就使下载的游戏费用要比实际购买的光碟游戏便宜得多，以现在的趋势来看，这类下载游戏有越来越多的发展趋势，其中不乏一些知名的大作转为下载游戏的案例，对于玩家来说是喜还是忧，还是要继续关注今后的动向。

以下是目前预定的一些Wii ware下载专用游戏（这些游戏需要通过Wii Channels从官方付费下载，国内暂时还无法享受它）：

小小王国与约束之国一最终幻想水
[illegible]
StarsoldierR
大家的口袋妖怪农场
玛里奥医生
炸弹人（暂定名）
天使的索鲁提亚（暂定名）
JOYSOUND Wii（暂定名）

将自己置身于网络中的Mii频道

作为Wii Channels中最有特色的卖点之一，任天堂致力于通过Mii让社区游戏变得更有趣，借鉴《动物之森》的可爱理念，趣味横生。

Mii的理念相当简单，玩家将被允许创建一个虚拟的角色，随后这个“Mii”将被保存至Mii中心或是用户自己的Wii主机上。之后用户就可以在众多的游戏中使用到它了。目前支持Mii的游戏有《Wii Sports》这一款。玩家能够通过网络或者借助Wii遥控手柄中的内存来共享自己的Mii（用户可以在遥控手柄中存储10个Mii）。然后，您可以将遥控手柄带到朋友家，将自己的Mii上传至他/她的Wii中，基由这样，用户可以很快在Mii中心拥有众多的Mii（无论是现实生活中的好友，还是网上的其他玩家）。

这样的理念既新奇又有趣。而且最有趣的部分还要算亲手设计您自己的Mii造型，大致的步骤是：进入Mii频道后，您可以看到一些选项。其中的第一项便是提示您创建全新的Mii。在这里能够手绘或者使用预定义的头象，而且您可以选择众多的自定义特征，比如性别，体型（高矮胖瘦等等），面部轮廓，眼睛，眼睫毛，嘴巴，头发等等等等。事实上拥有数以千计不同的组合，所以你完全可以设计出与你本人极其类似的Mii出来。

在对您自己的成品心满意足后，不要忘记保存它。当然，你还完全可以随心所欲，不论是你喜欢的电影明星，还是你钟爱的名人都可以设计成为自己的Mii。接着，就是到他们活蹦乱跳的时候了，在这之前你必须给它取个名字和一些制作信息，这里你又可以输入个人讯息比如钟爱的颜色（会直接影响Mii的裤子颜色），生日以及制作人的名字。

PSP——让你体验完美的掌上冲浪之乐趣



自从去年9月发售了2000新机型开始，PSP在全世界的销量与受关注度都有了显著的提高，索尼的这款集游戏，音乐，影视等多媒体功能于一身的掌上娱乐终端，带给众多追求时尚的现代人们以前所未有的全新体验。随着官方对系统版本的不断更新优化，PSP本身对各种硬软件的支持也逐渐繁多成熟，其中网络及通讯等方面的功能一直是每次更新时的亮点之一，除去为广大玩家所熟悉的Wifi联机游戏外，上网浏览网页及Skype等PC和手机方面的功能强化让PSP有了更为广泛的使用领域。由于国情所致，PSP在国内以十分迅猛的速度普及着，地铁公车内随处可见手持PSP不亦乐乎的影子，这种现象早已成为一种时尚风潮，不仅是传统玩家，平时不怎么接触游戏的人群也都利用PSP来做自己喜欢做的事情。鉴于这种情况，以能随时随地上网冲浪的话题逐渐在用户群中兴起，就如笔记本一样只要有无线信号，就能登陆各式网站来查询自己需要的信息，或像手机一般将PSP当作通讯工具与远在千里之外的友人互聊家常，这种体验对于每个用户来说都具有无限的吸引力。主机潜力的不断开发，用户对其的了解程度也在不断深入，种种与之配套的周边设备围绕着这些方面被用户们所了解熟悉，就如现在已知的网络通讯相关机能，也将被时代所推动继而得到更深的强化。

Go!Messenger——语音视频聊天系统



←这即为登陆界面。

↑清新风格的LOGO。

Go!Messenger是PSP在欧洲地区推出的一种在线聊天工具，支持语音、视频及文字聊天，对比Skype来说，这个工具与QQ及MSN等常用聊天软件更为相似，并且适用于PSP1000及PSP2000两种机型。不过Go!Messenger并不支持与普通电话进行通话交流。PSP版的Go! Messenger功能支持用户之间在线文字聊天、语音聊天及视频聊天，用户间可以互发语音信件和视频信件，且其内建Yahoo搜索服务，也支持用户上网冲浪。当然，这种语音视频聊天并非在科幻作品中那种远程无障碍的直接视频对话，而是将预先录制好的视频通过PSP无线网络传给对方这种间接式的对话。

随时随地上网的梦想

PSP凭借着本身强大的机能，和索尼为PS家族量身打造的专用操作系统，使这台掌上娱乐新贵具备了和PS3同样的新型上网功能，利用PSP来上网冲浪也已经不是什么难事。只要玩家身处的户外有着无线网络环境就可以通过Wifi来上网，现在国内不少公共场所都安装了这种Wifi无线网络，如很多酒店、咖啡厅、餐馆，俱乐部等地方，都有服务商提供了这种服务，只要PSP可以检索到Wifi信号，就可以通过主机自带的功能来上网。

在PSP的系统设置里进入Network Settings选项，就可以看到AD Hoc Mode和Infrastructure Mode两个选项。除去第一个用来设置PSP直接连接时使用的AD Hoc Mode，让PSP上网的所有设置都是由第二个Infrastructure Mode选项来进行。进入Infrastructure Mode后会看到Select a connection to edit界面，提示选择一个可用的连接，如果是第一次设置的话就选择New Connection。或者直接使用系统默认的连接名Connection 1也同样可以。当确定连接名后就进入了WLAN设置界面，这里有三个选项，选择Scan后系统会自动搜索附近的无线信号。搜索成功后就可以看到一个无线路由的信号，无密码限制，如果搜索到的无线路由需要密码，那就选择这里的wep选项，如果不需要的话就直接选择none。后面是比较重要的设置，看到Easy和Custom两个选项。最好选择Easy，这样的话相关设置都是按照PSP默认的来进行，PSP会自动获取该无线路由器的一切信息，包括IP地址、DNS地址等，这是PSP的通用设置，如果在咖啡店或麦当劳等热点区域推荐使用。如果是在家或者公司等一些比较独立的场所使用，推荐选择Custom进入自定义设置界面。在这里的IP地址设置IP Address Settings里有三个选项：自动分配IP地址Automatic、手动指定IP地址Manual和PPPoE连接方法PPPoE。自己不会设置的话就可以选择Automatic来自动分配，如果知道自己IP的话则可以选择Manual来自己手动指定IP设置。进入手动指定IP地址("Manual")后，就可以看到5排地址，从上至下分别是IP地址("IP Address")、子网掩码("Net Mask")、默认路由(网关)("Default Router")、首选DNS服务器地址("Primary DNS")以及备用DNS服务器地址("Secondary DNS")。IP地址("IP Address")需要输入你给PSP赋予的IP地址。

当一切设置完毕后，就可以在PSP桌面找到Network目录，然后再进入有WWW标志的浏览器输入网址来浏览网页了。不过要注意的是，尽管PSP机能相对来说很强大，但对于现在内容越来越多的网页来说仍然会显得有些力不从心，所以在打开一些文字和图片比较多的页面时会提示内存不足。所以用PSP浏览网页时尽量少登录这些网站，且避免同时打开多个页面，开新页面时最好随手关闭刚才的页面，节省机器的内存。此外用PSP上网对比PC来说还有着这样那样的限制与不足，比如PC浏览器和PSP浏览器存在兼容性上的差异，不少能在PC上正常显示的网页在PSP上浏览时会出现比较大的出入甚至页面混乱等情况，还有PSP的浏览器只能浏览超文本网页，而不能实现下载操作。

像移动手机一样运用PSP便携Skype

PSP的最新系统版本支持了Skype这个网络即时语音沟通工具。利用它可以清晰地与其他用户进行语音交流，可以拨打座机，手机，小灵通等各式国内国际电话，并且可以实现呼叫转移、短信发送等丰富多彩的功能。便携式的Skype支持很多人性化的功能，用户之间的通话是免费的，通过用户通讯列表可查看现有通讯记录并添加新的联系人；PSP用户可以使用SkypeOut功能与普通电话及移动电话用户进行通讯；Optional SkypeIn会提供给用户一个Skype号码，供其他普通电话及移动电话用户与Skype用户通讯时使用，并且还可以访问及更改Skype设定及帐户信息，其中包括用户名创建及更改、SkypeOut设定、语音信箱及通话设定等。

现在Skype功能只支持PSP2000机型，如果要运用PSP的这个电话功能就要确保使用的主机是这个新机型，并且系统版本要升级到最新的3.90系统，这样就可以在PSP主菜单中找到Skype的选项。除此之外，还需要准备一个PSP专用的麦克风外设。目前官方已经发布了两款相关外设，分别是之前与Talkman同捆销售的麦克风以及Skype专用耳麦。只有在周围拥有WIFI无线网络的环境下才能登陆到Skype上并进行相关操作。PSP版Skype用户之间的通话都是免费的，但如果Skype用户想要与普通电话或手机进行交流的话，则需要事先进行充值。目前国内Skype充值卡无法在PSP版上使用，用户需要另行购买PSP版Skype专用国际通用充值卡才可正常进行播打电话等操作。另外充值操作可以直接在PSP上进行，相当方便。



NDS——触摸网络难以言喻的奇妙感觉…

无线Wi-Fi在社会各个领域运用的范围已经越来越广，只要手机，笔记本电脑，PDA等设备支持Wi-Fi功能，都可以利用无线AP进行上网。台式电脑装上一块支持Wi-Fi的无线网卡就可以实现无线上网，笔记本电脑更是由于内置Wi-Fi功能，只要简单设置就可以享受到无线上网的乐趣。在掌上游戏机趋于多功能化的现在，NDS的Wi-Fi功能也不断得到强化，在无线联机游戏之外利用Wi-Fi对NDS进行管理操作，上传下载的软件以及进行网络通话已经是其网络功能发展的大势所趋。在未来推出专门的对应软件后这方面的功能运用会得到大幅强化。

说到Wi-Fi，广大玩家第一想到的，一定是NDS与PSP都具备的无线联机游戏功能，这个可以说是掌机最大魅力的特色功能，而玩家们不可能每天都聚在一起，在各自的家中进行远程联机成为了近年最为流行的联机方式。一些专门为玩家提供网络联机平台的服务商也在不断兴起，早期的KAI，XG，最近比较火暴的MZ，都成为了玩家们口中常谈论的焦点，任天堂架构的Wi-Fi Connection作为官方的Wi-Fi平台更为玩家提供了第一方独有的内容，一些周边外设在悄然兴起之余也带来了掌机网络化道路的新旗帜。

独具特色的娱乐工具集

在观看电视节目外这个与DS配套的电视接收器还具备一些DS专有的有趣功能，在“娱乐工具集”里面包含了“读节目”、“笔记”、“电视旅行”、“穴位讲解”、“电视通讯”和“G&W”等6种工具。

读节目：是指预先记录下电视节目的字幕，过一段时间后再观看字幕的机能，有很多电视节目中内含字幕。不看画面只看字幕也能感受到其中的乐趣，可以保存的字幕信息时间大约是30分钟左右，但并不具备存储功能，一旦关机字幕信息也会随之消失。

笔记：主要是在触摸屏上记笔记并保存下来，还可以在电视节目中暂停，记录保存画面上的有用信息等等。

电视旅行：在DS电视中先存放频道设定所在区域的信息，作为旅行的随身备忘录使用。

穴位讲解：这个功能很有趣，可以观看讲解，按摩穴位来缓解眼睛的疲劳。

电视通讯：即是类似和朋友一起看电视，可以利用无线通讯和其他人对话交流，下面还可以用触控笔写上一些简单的话语。



G&W：就是GAME&WATCH的小游戏，在NDS电视中还自带了一个“消防员”游戏。

任天堂Wi-Fi Connection

现在美国已有约6000家的MacDonald店铺设置了无线访问接入点，在宽频环境比日本普及的英国，提供公共无线网络服务的供应商相当多，玩具店、车站、图书馆、饭店等地都设置有这种网络环境，其数量超过了7500家。虽然任天堂对于游戏机网络化方面业务一直以来都抱着消极的态度，但实际上任天堂在N64主机与GB掌机及携带电话等方面的联动做着各种各样的尝试与努力，所以从很早以前其就对网络功能表示出了浓厚的兴趣，但是由于主机机能的限制与复杂的设置，以及成本方面的考虑，各种计划基本都在正式投入使用前被无奈的撤消掉了。直到岩田聪就任天堂社长后，根据NDS的主机特性和日本地区普及化家庭宽带网络环境，逐渐架构起了新型的任天堂式Wi-Fi网络系统。



为了促使其普及，厂商在DS站点内设置了无线接入点，形成了人们来到店中也能随时游玩网络游戏的环境，同时，开发了在家庭中使用的连接Windows XP系统电脑的Wi-Fi仪器，此外还在一些软件中搭载了无需进行复杂设置的无线LAN机能，任何人都可以轻松地获得网络乐趣。就这样，运用长期培养出的专卖店关系，以及任天堂引以为傲的雄厚经济实力，在前所未有的准备与宣传下，对应任天堂Wi-Fi Connection的第一款游戏《动物之森》上市了，发售之后长期持续地热卖，到2006年2月出货量已达到200万套，任天堂Wi-Fi Connection因此一炮打响。随后第二弹《玛里奥赛车DS》也突破了百万销量大获成功。并在全世界都拥有超高人气的《口袋妖怪》系列也开始对应这种机能，世界各地的口袋迷们可以互相自由地交流对战。同期Wi-Fi Connection的连接用户达到了90万人，总连接次数逾2000万回，这种全新形态的网络系统一时间可谓一路高歌风光无限。在这之后，任天堂不遗余力地开发对应Wi-Fi Connection的软件和周边，将这种网络系统持续发扬了下去。



电视节目随身看——前途无量的DS网络电视

除了大红大紫的Wi-Fi，对应NDS其他网络功能的外设也相当受欢迎。作为现今在移动终端领域仅次于手机的普及量的NDS，其功能已经不仅仅满足于停留在游戏上，在无线信号接收方面任天堂也开始下功夫。“DS电视”即为去年11月20日由任天堂发售的一款发售的一款NDSW专用的无线电视信号接收器，全名为“任天堂DS/DS Lite专用无线信号接收器”。这款外设插在NDS或者NDSL上，无论在哪里都可以轻松收看喜欢的电视节目。运用NDS的上下两个画面及触摸屏，只需要进行简单的操作，就可以像家用电视那样便捷地使用。下面的触摸屏不仅可以进行换台等操作，运用很多方便体贴的工具，还可以在看电视之余做些笔记记录等方便的造作。这款接收器在发售初期只接受网上订购，订购的网站曾被拥挤的访问者把流量挤爆而无法访问，其火暴程度可见一斑。

这款无线接收器上方包括一条接收天线，本体是插在DS的卡带插槽上使用。其信号接收方面会因为地域和周围环境的因素而有所不同，在信号较强周围无干扰的情况下会比较正常，但环境不良时就会产生画面声音混乱甚至接收不到信号的情况，而由于此物体积相对DS来说略显庞大，插在DS上时显得很不协调，携带并不是很方便，如果将其做为外出时的消遣物的话，推荐关上DS本体只收听声音，当作收音机来使用效果会比较不错。





当今的诸多知名游戏大作，虽然在今天看来已经被归为了传统行列，然而在最初的时候也是因为蕴涵了独特的系统，集合了很多好的创意之后才得到了人们的认可。不过随着效仿作品不断增加，这些传统的东西已经显现不出创意的光芒了。如今游戏制作人的思维不断开阔，游戏的创意也越来越新颖，本次我们就来看一看新时代的众多创意作品吧。

□文/小沛

因创意而美丽
——谈飞升传统的创新游戏群体

物竞天择，适者生存。游戏也是如此。

现在越来越多的游戏厂商意识到，要想让自己推出的作品大受欢迎，就必须从游戏开发和游戏操作平台这两个角度来思考问题，以吸引更多的非主流用户，并节约开发成本。对于游戏开发商来说，一个时时困扰他们的问题是：游戏开发费用越来越高昂了。据英国BBC新闻的一条数据显示，现在制作PS3游戏需要平均花费1500万美元，而且并不包括宣传费用。次世代游戏的开发成本已经达到了上代主机游戏的近3倍，而核心用户群的数量却在一年年减少。成本控制已经成为很多游戏开发商迫在眉睫的生存问题。

游戏已经进入到了一个高清画面的时代，这就要求开发小组必须相应地扩大规模，增加新的开发工具，而成本也自然而然地更上一层楼。现在，这种情况正在对业界造成巨大的冲击。但是，面对这种似乎主流的趋势，也有很多游戏开发工作室意识到必须让游戏变得更直接、简单，用创意来吸引那些数目庞大的非主流用户。但随之而来的一个问题是：这将招致核心玩家群的不满，并最终失去他们。毕竟，水平高超的核心玩家如果觉得游戏太弱智，再高的分数也不能为他们带来成就感。

可见，传统游戏是留住核心玩家的必备之选，而创新游戏则是当前的生存之道。那么有没有两全其美的办法呢？显然现在还没有发现。反正当前的任何主机都是兼顾了传统与创新，只不过比例稍有不同。那么我们之后的文章就来看看每个游戏平台对于创新游戏的支持，以及目前流行创新游戏的优劣吧。

三大平台对创意作品的态度

索尼、微软、任天堂，这三家硬件厂商对待创意游戏的态度显然在一开始的时候是有差异的。然而看到从NDS起便打创意牌的任天堂大把赚钱之后，索尼和微软当然也不能错过这个商机。当然，他们会一直坚持自己的道路，但多多吸收对手的成功经验也是为自己铺平道路的必然选择。以下，我们就来看看这三大硬件厂商是怎么做的吧。

微软：相信群众的力量

微软非常懂得利用人才，于是也把这个经验运用到了游戏的开发当中。那就是让玩家自己来开发游戏，一方面节约成本，另一方面就是可以广泛收集来自民间的创意。

早在数年前，微软在推出初代Xbox的时候，就已经产生了让用户自己来开发游戏的想法。于是，微软推出了Xbox Live在线社区，并在这里聚集了1000万Xbox用户，让他们在这里沟通交流。而之后微软发布了其下一步计划：通过Xbox 360的在线服务Xbox Live发送用户制作的游戏。为了让计划顺利实施，微软向用户免费提供了游戏开发工具“XNA Game Studio”，这意味着任何个人或者小规模工作室都可以利用这套工具来开发游戏，并把它发布到Xbox Live上，与其他玩家进行分享。XNA整合了自家的Windows、Xbox与Windows CE系统，为那些没有专门开发器材的业余开发者提供在PC上开发跨Xbox360与PC游戏的平台，其目标就是降低游戏开发的门槛，让游戏开发过程更加轻松简单，以吸引更多的人加入到游戏开发者的行列当中来，同时利用这里来自民间的创意来吸引更多的消费者。

Xbox Live的社区副经理John Schappert曾公开表示过：“现在到了一个游戏产业向所有创造者敞开大门的时候了。每个人都可以在这个世界里分享自己的创造成果。数千名业余编程人员将有希望成为游戏开发者，我们要打破开发者和消费者之间的壁垒，实现游戏开发和发行的民主主义。”

微软并不是专业的游戏软件公司，其360平台上的绝大部分游戏都来自第三方，所以他基本上无力控制游戏质量的高低。利用Xbox Live的开放性，微软就可以自己作主去挑选数以万计的业余开发者们的作品，并以此来丰富游戏阵容。这个做法相当高明，然而现实的问题也有很多，那就是此类作品因为都是业余作者开发，缺乏资金以及专业的经验，使得这些游戏虽然拥有奇特的创意，但往往整体质量不高，通通都要归为“小品类”。这些游戏在次世代主机上实在有点不相配，更像是网络上的flash游戏。于是尽管微软收集了不少好的创意，但最终只是给了这些开发者一个挑战自己的机会，而不是普及主机的希望。

任天堂：自我颠覆与集思广益

任天堂还用细说吗？NDS和Wii本身就是创意的产物，这两个硬件都打破了传统，因此也成为了创意游戏诞生的摇篮。我们当然不用再在这两个硬件的设计特点上多费笔墨，因为这是玩家们都知道的事情。然而如果你认为任天堂的创意仅止于此，那么你就错了。



大概是受微软Xbox Live热闹人气的刺激，任天堂也按捺不住了，于是效仿成立了游戏创作平台“Wii Ware”。与Xbox Live类似，人们可以在这个平台上开发新游戏，将自己各种稀奇古怪的有趣创意变为游戏。为了鼓励开发者的积极性，任天堂允许他们在Wii Shop 频道上兜售自己的游戏，也可以在这里下载、购买别人开发的游戏。

Wii Ware与Xbox Live最大的区别就是开发者可以利用这些作品盈利，这个点子并不是任天堂首创的。因为位于旧金山的Kongregate公司同样也是这样一个游戏分享平台。在Kongregate社区平台上，个人或者游戏开发商可以上传自己制作的Flash游戏，并从任何来自用户的投资中抽取提成。在Kongregate的每个游戏中，玩家可以与游戏开发商进行互动。除了玩游戏，用户可以添加标签和评论，为游戏开发商提供直接的反馈。借鉴了这个做

法之后，任天堂的优势也就显现出来了，因为这可以大大增加开发者的积极性。

微软和任天堂的举动，是从游戏内容的角度，让玩家站在自己的立场上，自主开发更简单、更有趣的悠闲游戏，同时还能节约成本。这个做法令游戏充满了生机，玩家们不再是被动地接受，而是可以参与创作。一个人的创意本来就很有限，而且带有个人色彩，而大众的创意就会五花八门，同时会适应更多的人群。不过，现在我们还没有从微软和任天堂的这些做法中看到太多令人兴奋的成果，这



可能需要一段时间来让开发者们成长，但我们有理由相信，通过这一途径，我们将会看到更多优秀的作品。

索尼：大力拓展创意周边

如何让游戏控制平台变得更直观、更易于操作？任天堂的选择是将主机进行彻底的改革，而索尼则利用各类周边来实现这一想法。

SCE绝对是世界一流的游戏硬件开发公司，而Richard Marks博士则是公司里的一位具有高度创意思维的研究员。在过去的若干年里，他花费了大量时间来探索如何创造玩家与游戏机互动的更便捷的方式，Marks博士就是EyeToy的技术创造者。

EyeToy是一款用于PS2的USB摄像头，当玩家把EyeToy插到PS2主机上，PS2就可以感应玩家的影像与动作，让玩家进入游戏画面来控制游戏的进行。例如空手道游戏中，玩家只需要做出与敌人搏斗的动作，就可以在屏幕上与敌人展开空手道较量。这算是PS系主机中第一个颠覆传统的“创意周边”。EyeToy创新的游戏方式在世界各地受到了人们的欢迎，EyeToy的游戏也在不断推陈出新。在此基础上，Marks博士和他的团队在PS3上也创造了一个新的“PS Eye”，除了以往的功能外，这个周边甚至可以让玩家用一种标准的纸和笔来素描图形，并用它扫描到屏幕上，这样玩家就可以在屏幕上用他们创造的形象进行游戏。

索尼为他旗下的主机配备的周边非常多，前面说过的EyeToy和PS Eye是比较有代表性的，而搭配了六轴感应功能的PS3手柄也应当算是次世代主机创新的一个方面，尽管这个功能还没有被广泛利用。六轴的创意应该说是有些效仿任天堂，但PS3的手柄形状还有主机的游戏定位，使得这个功能实在不怎么讨巧，反而增加了游戏的负担。当然，索尼也为这个功能设计了一些小游戏，然而给人的感觉却是：在PS3上玩这种小游戏实在是浪费机能。尽管六轴还不如震动功能那么受欢迎，但这起码是索尼试图加入创新要素的一次尝试，而且现在也并不能说这是一次失败的尝试，希望以后索尼可以给我们一些惊喜。

除了家用机，索尼在PSP上也做了很多尝试，例如推出了摄像头、GPS装置等等。另外，PSP上的很多创新游戏也有着不错的口碑，大概索尼也发现掌机比家用机更适合那些创意游戏生存。

游戏能否推动中国的创意产业？

先不说中国的游戏产业何时能够与国际接轨，单说“创意产业”，这个领域恐怕在中国也处于起步阶段。“创意产业”在当下成了新经济的一个热门词语，国家和地方政府都看到了创意产业的光明前景。北京、上海、成都、广州、深圳等大城市都开始打“创意”牌，什么动漫基地、软件基地、影视基地纷纷涌现。包括微软，也在成都建立了一个游戏软件开发的培训基地，而今年也诞生了第一个过人自制的Xbox Live游戏。创意产业不仅仅包含游戏，也就是说创意产业可以作为游戏产业在中国发展的基础，那么中国的创意产业现状和前景到底如何呢？以下我们可以从各方面进行一下分析。

创意产业进步艰难

今年的博鳌亚洲论坛刚刚结束，让我们回想一下2005年的时候，那一年博鳌亚洲论坛的文化产业会议主题就是“价值、发展、创意”。这是博鳌论坛首次举办文化产业会议，首次在国际性的会议上讨论创意经济在中国的发展。文化部官员、著名导演、学者都以乐观的态度看待中国的创意产业，然而事实真的如此吗？

创意产业包括动漫、影视、游戏、工业设计等多个方面的内容，其中又以动漫、影视、游戏为主要部分。人人都觉得日本的动漫和游戏，美国的电影很了不起，然而这些东西不是一朝一夕可以追赶上的，我们和这些发达国家存在的差距不可能迅速拉近。而当盛大凭借网游一夜成名后，大家仿佛看到了属于中国的金矿，数百款网游、百多家网游公司突然就出现了，于是也造成了大量垃圾游戏的诞生，扰乱了网游的正常秩序，破坏了市场环境，同时导致真正的创意产业发展受阻。

既然无论是动漫游戏还是影视都存在产业化不足的问题，那么谁来领跑这个产业呢？我们玩家当然是希望游戏能够挑起这面大旗，不过在此之前，我们还是先来看一下当前的现状。首先，中国的创意产业是处于分割状态的，各个领域发展不均衡。分割就没办法形成规模，没有规模，产业链就无法形成。其次，消费主体定位不明。比如动漫游戏都是以青少年为主体,但是当前很多中国动漫都是低龄儿童看的，而游戏也被固定为学生层。这种不能兼顾所有人群的定位必然不会产生较大的影响。最后，媒体薄弱。像手机之类的产品，一旦发售很快就能有大量的媒体以及广告推广。网络游戏现在也算是做得不错，但动漫和单机、家用机游戏现在还做不到。

怎么发展中国的创意产业？

目前我们能够想到的两个问题：盗版和规模化。具体说是知识产权，创意的内容设计，规模化，以及产业体制。知识产权保护不足会让创意产业失去发展动力，创意内容不足就谈不上创意。体制不放开，就没有办法让创意产业规模化。任何一种产业，都需要规模化，都要产业链。在中国，产权问题已经越来越严重。偷盗、欺骗、免费成了这个产业的三大特点。而中国很多所谓的创意内容，其实也不过就是对国外的模仿，这些人都觉得模仿比创造更有信心，因而生产出很多没有附加值的东西。在发展创意产业过程中，创意人才几乎没有。

创意产业发展是存在很多问题，但不能因为有问题就放弃这个市场。韩国也规划了5到7年初步形成了自己的文化产业，韩剧才风靡亚洲，韩国的游戏也在中国占据了一席之地。如果向这些成功的案例学习，那么我们的对策大概就是要进行体制改革、整合资源、教育。体制改革就是要一步步开放，放宽原来的一些政策。整合资源就是资源优化配置，包括充分合理利用媒体资源等。而教育，当然就是培养相关的人才。这几点仅仅是我们所看到的方面，当然还有很多疏漏。

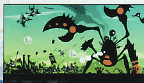
我们今天在这里讨论这些话题，似乎说得有点远。毕竟创意产业如何在中国发展，或者游戏事业如何获得更好的前景，不是我们在这里从短短几句话就能说清的。即便我们有一些所谓的好想法，但也未必真的奏效。当前的形势看，国家确实是在朝着这方面努力的，或许奥运是个发展的契机，我们玩家所盼望的中国游戏产业，必然会有美好的未来。到时候玩家会有比现在更高的“地位”，我们也可以看到中国自制游戏时代的到来。



啪嗒嘭

●SCE ●PSP
●2007年12月20日

《啪嗒嘭》是款音乐节奏战略游戏，玩家以击鼓节奏来操控神秘种族“鼓动眼球（PATAPON）”的战士，克服沿途的重重难关与敌人，朝世界尽头前进。玩家扮演鼓动眼球一族的神明，通过击打太鼓所组成的4拍节奏，来指挥鼓动眼球战士们的行动，例如“啪嗒、啪嗒、啪嗒、嘭”代表前进，“嘭、嘭、啪嗒、嘭”代表攻击，“恰咔、恰咔、啪嗒、嘭”代表防御等。玩家需要因不同状况实时下达适切的指令，来引领鼓动眼球克服难关。



除了创新的玩法，本作也保留了很多传统游戏的要素。例如鼓动眼球可以通过剑、盾、弓等武器与防具来加以强化，此外也可以装备非武器防具的其它装备品。每次任务中玩家可以指定3种部队参与，随着游戏的进行，鼓动眼球的种类也会越来越多，玩家可以依照关卡任务的特性，来选择最适合的部队出击。这些创新与传统的结合，令人在游戏的过程中会感到耳目一新。

最后，除了以世界尽头为目标的主要游戏外，游戏中还穿插了“岩石音乐游戏”、“豌豆音乐游戏”、“演奏家的音乐游戏”、“锻造屋的音乐游戏”等逗趣的节奏类小游戏，玩家可在这些游戏中获得特别的道具与不同的乐趣。

我的造型师

●SCE ●PSP
●2008年2月1日

《我的造型师》由SCE日本工作室制作，是PSP首款支持造型搭配的时尚生活工具软件，可帮助玩家分门别类整理服饰与设计造型，解决出门前选搭服饰的烦恼。



通过这个软件，玩家可使用PSP专用摄像头将自己的服饰拍摄下来，并登录在衣橱后，即可阅览、搜寻各类别的单品，进而自行或由计算机提案来管理与打点自己的造型。

《我的造型师》中提供不同的支持功能，包括：Stylebook可自由选搭单品服饰并设计自己喜欢的造型，登录后即可以插画图示确认实际穿着后的感觉；Calendar可配合天气和行程自动提案造型功能，可纪录每天的造型，或使用PSP摄像头所拍摄的相片纪录生活点滴。此外本作还有换穿检定区、个人色彩诊断及时尚辞典等附加内容，提供造型占卜、双人造型搭配度判定、专业色彩选择解说，以及其它遮掩缺点的要领和适应各种场合的穿着建议，可增进玩家的时尚知识，让穿搭技巧更上一层楼。

服饰的图像除了通过PSP专用摄像头拍摄外，也可通过计算机以专用的应用程序加载以数码相机拍摄的图像。

家用星象仪便携版

●SEGA ●PSP
●2006年10月19日

《家用星象仪便携版》是款可以在PSP上重现真实星空的星空浏览软件，由独力发明星象投影装置“MEGASTAR-II”的日本知名星象仪创作者大平贵之担任监修。

本作品中收录多达500万颗星的数据，300颗以上具备详细解说，所有的星都将以真实的位置与颜色重现于屏幕中，玩家只要指定时间与地点，就可以在PSP上重现当时的星空。可指定的时间范围横跨2万年，从公元前9999年至公元9999年，地点包括全日本47都道府县，以及全球150个主要都市。

除了单纯的星空之外，软件中还收录了包括日蚀、月蚀等天文现象，周期回归的彗星，雨、雪、云、雷、极光等自然现象，以及环境自然音效，让玩家自由搭配出各种不同的观星环境。之外也收录了以各种不同主题所制作的星象介绍节目，如“四季的星空”、“太阳系”、“流星”、“彗星”等。

本作最有特色的地方是还支持PSP的扩充周边“GPS信号接收器”，只要通过该装置，即可取得玩家确切的所在位置，并显示于地图上（仅限日本当地），这也是首款支持GPS讯号接收器的PSP软件。



勇者别嚣张

●SCEJ ●PSP
●2007年12月6日

《勇者别嚣张》是一款颠覆传统游戏观念的作品，玩家游戏中扮演的角色并不是代表正义的勇者，而是邪恶的魔王，要做的事情就是在地下挖出复杂的迷宫，保护魔王并培育出强大的魔物大军，打败前来讨伐魔王的勇者。

这款游戏的核心系统就是“魔物生态平衡系统”。在游戏中玩家不能直接控制魔物行动，魔物的生长，繁衍和死亡都受到魔物生态平衡系统的控制。其中还存在食物链的关系，低级的魔物，如史莱姆是生产者，而虫子就是初级消费者，它们靠捕食史莱姆还可以进化成飞蛾。最后就是高级魔物，比如精灵、蜥蜴战士等，它们属于次级消费者。

土壤的成分变化也是魔物生态平衡系统的重要组成部分。游戏中的土壤成分有“魔分”、“中性”和“养分”。不同成分的土壤产生出的魔物种类也不同。只有偏魔分或者纯魔分，偏养分或者纯养分的土壤才能培育出魔物，中性的土壤中什么也没有。魔物的活动也会影响土壤的成分。只要我们挖掘土壤，就要消耗“掘パワー”，掘パワー是有限的，每挖掘一次就要消耗1点能量值，当全部消耗完后，就不能再进行挖掘了。

这款游戏非常短，之所以得到广大玩家的青睐，靠的就是出色的游戏系统，令游戏变得非常耐玩。首先是游戏内容颠覆传统，而游戏的系统又充满了探索的乐趣，只有当玩家充分了解魔物生态平衡，掌握魔物种类和特性之后，合理进行挖掘和分配，才有可能击败后期强大得逆天的勇者们。



无限回廊

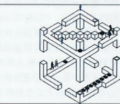
●SCE ●PSP
●2008年3月19日

《无限回廊》是款以立体错觉为主题的益智游戏，采用极简单的黑白线条画风，游戏中玩家必须通过各种主观的错觉状况，来引导木偶通过关卡所设定的目的地。

这款游戏通过5种不同的经典错觉状态来过关，包括无视远近距离来让通道连接的“移动”，靠遮蔽来隐藏通道缺口或洞穴的“存在”与“不存在”，以及无视高低关系的“掉落”与“跳跃”，每种都颠覆现实世界中的认知，让玩家体验空间倒错的独特思考。

PSP版《无限回廊》收录了104个关卡，除了教学关卡之外的96个关卡都提供单人、成对与交错3种玩法，总计可提供了296种玩法，并提供可自行制作关卡的“画布”模式，制作好的关卡还可通过无线网络传送到好友的PSP上游戏。

PS3版《无限回廊 序曲》收录了与PSP不同的56种关卡，并可将制作好的关卡通过网络投稿到专属服务器。



Talkman

●SCE ●PSP
●2005年11月17日

在不懂当地语言的外国，要开口和他人沟通是很需要勇气的。没想到SCE居然用PSP来解决了这个难题。有了《Talkman》，玩家将会有一名专属的通译人员Max随时伴随在右，无论是在景点里观光、搭乘交通工具或者发生紧急事件想和人沟通，而不知如何是好时，它就是玩家最得力的助手。不但如此，本作还有可以让玩家一边游玩并学习语言的游戏，以及旅行时方便又好用的小工具集。

本作包含了美式英文、中文、日文及韩文四国语言，玩家只要预先设定好其中一个为母语，并直接对着PSP专用麦克风向他提出问题，Max就能讯速地理解并忠实地为玩家翻译成指定的语言。而游戏中准备了各式各样不同的活用场景，只要预先选择好，无论是在饭店、购物、餐厅、飞机或金钱上遇到任何难题而无法沟通，全部都可以交给他来负责就行啦。

除了规规矩矩的翻译机能外，为了避免玩家枯燥乏味，游戏中还准备了多种游戏。而这些游戏也都可以帮助玩家学习外语，只要玩家在茶余饭后愿意花上一点点的时间，就可以轻松又愉快地学习外语。另外，到国外一定会遇上金额或单位换算不同的麻烦事，因此游戏中也贴心地为玩家们准备了单位换算表，让玩家可以以自己熟悉的单位一眼就看出其中的差别。

乐克乐克

●SCE ●PSP
●2006年7月6日

《乐克乐克》是SCE推出的首个最成功的创意作品，并因其清新的画面、可爱的角色以及优美的音乐而受到了女性玩家的好评。

在这款风格纯真操作简单的益智动作游戏中，玩家要帮助能促进植物成长、并且爱唱歌的圆滚滚神秘生物乐克乐克（LocoRoco），通过障碍，避开敌人，往目的地前进。玩家在游玩时只需要用到LR两个按钮即可操作，当按下L钮或R钮时，大地就会往按钮方向倾斜，借此来让乐克乐克滚动，同时按下LR钮时则可将跳起，同时还必须视状况让乐克乐克合体或分裂，来通过不同的地形。

这个游戏真的非常简单，简单到几乎没有什么可以让我们继续介绍下去。然而正是这种简单的设计，因为搭配了不同以往的创意而成为了一款知名作品。

《乐克乐克》是制作人Tsutomu Kouno尝试独自制作的第一款游戏，尽管之前也参与过许多游戏关卡的设计工作，但第一次独立开发，通过三次尝试他才成功让自己的游戏理念得到认同。对于本作的成功，他曾说："我清楚自己真正想创造的是一款简单的游戏。现在有太多太复杂的游戏了。我想创造一个有趣的世界，任何人都可以轻松享受乐趣的游戏，而且我也想通过移动和游戏方式来创造一种新的戏剧性感受。色彩和音乐的运用在游戏的设计中一直都很重要，就像一出音乐舞台剧一样。我希望在游戏续作中表现出现场音乐剧一样的快乐和富有戏剧性的游戏氛围来。"

逃脱大师

●TAITO ●PSP
●2005年12月15日

这个游戏是一款融合了美式漫画和剪影两风格所构成的益智动作游戏，玩家在游戏中扮演逃脱大师（Mr.ESC），以其专业的逃脱技巧，在时间限制内帮助受困民众逃离各种因天灾人祸而成为灾难现场的建筑物（大楼、医院、地下设施等等），避免伤亡的发生。

游戏中逃脱大师除了凭借着自身的矫健身手与专业技巧之外，还必须要运用道具与地形地物，以及指示要营救的男女老幼民众，利用其所具备的不同能力（如儿童可以钻过狭小缝隙，成年男性力气大）共同合作，克服各种灾难现场的险恶环境，成功的逃脱。

游戏画面虽然呈现出浓厚的平面漫画风格，但全部都是以3D绘图方式所构成，剪影人物也是通过真实演员的动作捕捉方式来制作，呈现出细致且生动流畅的演出。游戏共提供100种以上关卡供玩家挑战，每关的游玩时间约5到15分钟，就是要让玩家能够在短时间里体验到创新游戏的乐趣。

由于初代作品的成功，其续作也很快推出，在继承前作的设计的基础上加入众多强化改良与新增要素，包括调整操作方式，让玩家在攀爬梯子或楼梯时可以随时改变方向，并增加移动速度、降低跳跃的难度，让角色的行动更为灵活、操作更为顺手，游戏进行的步调也随之大幅提升。游戏还新增了狗与健壮者等救助对象，南美丛林、日本忍者会馆等舞台，电扶梯、滑绳、双重闸门等机关，以及浮桶等道具。关卡数量也增加到300种，而过关条件也经过调整，提供更丰富多样化的游玩方式。

水银球

●SCE ●PSP
●2005年8月4日

本游戏基本上为通关型的动作益智游戏。玩家必须在有如迷宫一般的不规则关卡中，推动模拟摇杆使水银慢慢地滑向终点。本游戏就是如此简单，没有困难的操作，但很容易就让玩家一玩上瘾！而且还要利用水银似水一样的特性，随时分散、融合，甚至改变外形，来通过各种难缠的机关。



本游戏的操作方法出乎意料地简单，从头到尾只需要使用到模拟摇杆，就可以让水银随意地移动。虽然如此，游戏可不是如此单纯喔！有时需要小心翼翼地通过狭窄的通路、搭乘电梯爬上爬下、改变颜色并通过机关、分散水银同时按下分隔两处的开关等。本作中有各式各样会乱人方寸的机关，要如何运用头脑通过这些烦人的东西，正是本游戏里最有趣且值得玩味的地方。

智能炸弹

●Eidos ●PSP
●2005年6月16日

本游戏为潜入全3D的炸弹内部，破解各种谜题并一一解除各式引爆装置的炸弹处理体验游戏！而游戏中总共有16个类型总计100个种类的炸弹谜题，让你可以不厌倦地游玩。此外，游戏并没有任何繁杂的说明及操作，任谁都能够立刻上手。当紧张时刻过后，最后在等待着玩家的是成功解除炸弹的成就感，还是失败后引爆而阵亡的挫折感呢？这全都要看玩家的表现了。

身为炸弹处理小组一员的玩家，必需随时要有和危险的炸弹交手，生死就在转瞬间的觉悟。且在对付这颗随时都有可能引爆的定时炸弹时，又不能有任何的迟疑及耽搁，因此在这生死存亡以及时间紧迫的双重压力之下，玩家您是否能迅速且正确地，解除一道道的谜题并成功地拆除炸弹呢？这一切都在考验着玩家对于危机的处理能力以及抗压性。



要对付游戏中这个难缠的AI炸弹，玩家除了可以单人挑战之外，还可以通过无线LAN来进行最多4人同时游玩的协同对战，可以跟朋友来一场脑力激荡的IQ大考验。

审判之眼

●SCE ●PS3
●2007年10月25日

《审判之眼》是款新型的卡片对战游戏，对战双方的玩家要于3乘3的九宫格盘面上，从100种以上的卡片中选择30张组成牌组来进行争霸，先占领其中5格的地盘就算获得胜利。

一般卡片对战游戏是通过完全虚拟的卡片来进行游戏，缺乏以实体卡片来游玩的参与感，不过《审判之眼》则是通过PS Eye摄像头来辨识盘面上所摆设的实体卡片，并将摄入的实体卡片影像与由3D绘图产生的游戏角色或特效结合在一起，显示于电视屏幕上。

九宫格盘面上的区块具备火、水、地、土与机械这5种属性地形，生克变化会影响玩家所召唤出来的角色的强度，例如在火属性地形上召唤火属性角色，将可强化该角色的能力值，反之如果在水属性地形上召唤火属性角色，则会因为相克而导致能力下降。属性地形本身也可以通过卡片来转换。当玩家把卡片置放到九宫格盘面上之后，系统就会通过摄像头自动辨识该卡片的种类，并将其所代表的虚拟角色绘制出来，直接显示于该牌卡影像的上方，玩家可以用手与之互动。



←游戏的画面很华丽，然而规则比较简单，同时又变化无穷。

小小大星球

●MediaMolecul
●PS3 ●2008年预定

《小小大星球》由MediaMolecule开发，采用黏土动画风格3D绘图，玩家将操作小布偶，在各种日常物品与机关所构成的关卡中冒险，通过合作的方式来突破眼前的障碍与机关，顺利抵达终点。

本作的游戏画面非常清新可爱，关卡是由庭园小径、涂鸦纸板、麻布袋等熟悉的日常生活场景所构成，并以逼真的物理模拟提供丰富的互动。当玩家使用木头方块模板建构出木制玩具战车，并加上木制的轮子后，战车就可以在斜坡上滚动；在翘翘板另一边丢下重物，就可以将自己弹射到半空中等等。玩家们必须齐心协力，想办法通过推、拉、搬、滚等方式来排除眼前的障碍，运用或破解各种机关开拓出前进的路。

本游戏的一大特色为融合创作与游玩，玩家可以自由打造自己的小天地或创作新的关卡。游戏的创作功能非常直观，提供日常生活中可见的各式基本对象，以及用于对象创作的各式材质与形状模板，让玩家通过复制、缩放、镶嵌等雕塑手法，以及上色、喷漆、贴图等彩绘方式，来建构出各种自创对象或是场景，然后玩家就可以简单的方式来进行创作新关卡了。

宝贝万岁欢乐派对

●Krome ●Xbox360
●2007年11月1日

说实话，除了XboxLive中的很多小游戏之外，360上的"大型"创意作品数量不是很多。《宝贝万岁》的创意明显有借鉴的痕迹，就连画面的风格也不像Xbox一贯的作风。但不管怎么说，借鉴得好就是成功。起码大家在玩《宝贝万岁》的时候还是被其中逗趣的比赛所吸引了。

首先，本作的角色非常可爱，包括：芬基弗奇刺猬、宝利佩特狐狸、法兰克林菲兹熊和哈德森史塔丘马等。这些动物形象并不是仿真制作，而是用了一种类似布偶的方式呈现，带给人介乎卡通与梦幻之间的感觉。这款派对游戏收录有40多种小游戏，以及非常有特色的竞走比赛让玩家互相较劲。玩家要想办法收集糖果，并从各种诡异危险的地方获得特殊奖励。不管是小孩或成年人，这款派对游戏都有难易度不同的关卡来满足各年龄层玩家。玩家最多可四个人通过本机或XboxLive进行游戏，玩家可以决定自己最爱的宝贝动物的财富、名誉、命运，这些动物在游戏中会展开好笑又古怪的战斗与竞赛。



Wii健康

●任天堂 ●Wii
●2007年12月1日

《Wii健康》是款健身训练与体感娱乐游戏，通过专属的"Wii平衡板（Wii Balance Board）"来提供体操、瑜珈等训练课程与小游戏，达成健身、减肥与娱乐的效果。

搭配《Wii健康》同捆贩售的Wii平衡板是款Wii专属的输入周边，采用与Wii遥控器相同的蓝牙无线传输，具备多重压力感测功能，可感测玩家双脚踩踏的压力与身体重心的位置，因此可用于测量体重、判断练习动作的正确性，以及操控趣味小游戏。

《Wii健康》将通过Wii平衡板的压力感测功能，提供伸展体操、有氧舞蹈、瑜珈动作、伏地挺身等一系列的健身训练课程，来改善使用者的体态与健康，并提供体态监控功能，使用者可通过Mii来区分与记录自己的体重，来长期追踪观察锻炼成果。除了严肃的健身训练外，《Wii健康》同时也提供了跳台滑雪、呼拉圈、滚球、足球守门等一系列使用身体姿势与重心来操控的趣味小游戏，提供比Wii手柄更彻底的体感操控方式，不只是能锻炼平衡感，还能借由趣味性来强化参与健身的意愿。不过这个游戏的周边绝对算是"重量级"。



马里奥聚会8

●任天堂 ●Wii
●2007年7月26日

《马里奥聚会8》是该系列作首款登陆Wii平台的作品，玩家在各式各样的游戏盘面上行动，通过游玩各式小游戏的方式相互较量，以收集最多颗星为目标展开激烈的争夺。

本作中收录了6种主题的游戏盘面，以及超过70种小游戏，并针对Wii遥控器、双截棍手柄的指针与动态感应等创新功能来设计，内容比以往更为多样化、更具趣味性。部分小游戏还将支持Mii漫画肖像分身，让玩家能以自己的分身来与游戏角色进行比赛。

这个游戏似乎谈不上什么"创意"，终归已经是个系列作品，而且出到了第8代。不过本作中的众多小游戏却可以称得上是创意的合集。大家想想看，一款游戏就有70个小游戏，那么纵观之前的所有作品，这需要多少创意来支撑啊。特别是本作登陆到Wii上之后，很多小游戏都是按照Wii的主机特点而设计的，于是给人的感觉大大不同于以往，给人的感觉也更加新鲜。

《马里奥聚会》系列本身是一个创意的大集合，尽管这些创意有很多都是来自于其它一些已经获得成功，或者是有广泛群众基础的作品。不过能够将这些要素融合在一起，并且诞生出这样一个"全新"的作品，我们就不得不佩服任天堂的点子了。但不知道该系列以后又会有什么创新呢？



偶像大师

●TAITO ●PSP
●2005年12月15日

由Namco Bandai Games制作，Xbox360平台上最受欢迎的偶像演唱会制作游戏《偶像大师》，挟带着刚获得的"日本电玩大赏2007特别赏"的风光成绩，为玩家带来了很多感动和全新要素。



这个游戏不是原创的，而是移植自街机并大幅强化后的作品。玩家在游戏中扮演偶像演唱会负责人，可自由安排规划偶像演唱会的细节，像是选择参与演出的成员、服装、歌曲、舞蹈等。除欣赏歌舞外，还可替偶像们拍照，集结于自己的相簿中。有别于先前《偶像大师》着重于漫长的培养和训练系统，新作《偶像大师Live For You》将玩家最喜欢的演唱会要素单独抽出，不管你的偶像是否通过严苛的试镜过程，只要你一声令下，随时随地都可组成你的专属偶像团体，并进行实况录音和演出，让玩家能更自由的安排与欣赏偶像的精彩演出。

玩家要扮演的演唱会制作人必须负责安排11位偶像的演出行程，所以玩家的调度自然也影响到演出的成功与否。至于演唱的曲目，不管是曾经在玩家间风靡的歌曲，还是在动画版里知名的人气精选混音作品，都有机会在本作中再次聆听。

10项全能

●HUDSON ●Wii
●2008年3月19日

《10项全能》是针对Wii的体感操作特点而制作的运动游戏，收录了10种不同的运动竞技项目，让玩家通过Wii的手柄来体验多样化的运动乐趣。



游戏收录的运动竞技项目包括沙滩排球、足球、羽毛球、篮球、射箭、冰壶、滑雪板、花式溜冰、越野机车、卡丁车。尽管运动种类多样，而且每种之间的差异巨大，但玩家却只要使用Wii的遥控器与双截棍手柄，就能用简单、直观的方式来愉快地游戏。

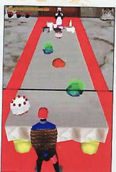
本作中提供了多样化的单人游戏模式，包括5人组队参与一连串竞技的"10种运动联盟"，8个队伍进行淘汰赛的"锦标赛"、自由选择竞赛项目进行比赛的"自由竞赛"，还可以游玩由各竞技项目精华所构成的"小游戏"。在多人游玩模式部分，则是提供可让2人或4人同乐的自由竞赛，玩家可自由选择竞技项目、设定局数与比赛时间，进行合作游玩或是对战游玩。

本作和《Wii Sports》有些类似，都是体感运动类。不过和前者相比，本作在游戏内容上明显要丰富许多，并且对抗性也要更强。

愿为你而死

●SEGA ●NDS
●2004年12月2日

《愿为你而死》是一款以彩绘剪影风格画面，搭配上独特逗趣的配乐，以及活用NDS声控与触控功能所构成的一款趣味益智游戏大集合，游戏的故事叙述玩家所扮演的男主角，某日在街上与女主角偶遇，自此陷入爱河中无法自拔的历程。虽然看起来有些老套，但搭配上中间离奇的发展，和充满创意的游戏方式，这个作品也就带给人不一样的体验，并且为最后的结局而深深感动。



本作的内容就发生在男女主角间许多异想天开千奇百怪的状况中，像是利用触控的操作将不小心吞下肚的金鱼吐出来，替女主角赶走掉在身上的蝎子，用刷子替女主角扫去身上的杂物，挺身而出替女主角挡疯牛，对麦克风吹气来吹熄蜡烛等等，为了获得心上人的青睐，男主角不惜上刀山下油锅，贯彻了游戏名称《愿为你而死》的精神。

本作大受好评之后，其续作《宝宝从哪里来》更是以超越前作的品质赢得了更多好评。续作在故事上延续了前作的奇思妙想，并且游戏内容更加丰富，还有一些可以两人同时进行的小游戏。另外，续作在音乐上也是有过之而无不及，旋律依旧优美，风格依旧搞笑。

任天狗

●Nintendo ●NDS
●2005年4月21日



《任天狗》是一款新一代的虚拟电子宠物养成游戏，在游戏中玩家将负起饲养小狗的责任。游戏充分发挥NDS的硬件特性，使用3D绘图方式来呈现出生动逼真的小狗，并可通过触控屏幕的操作，来进行喂食或者是训练，也可以购买像是飞盘、网球、汽球、毛巾等小道具给小狗玩，以触控方式来逗弄或抚摸小狗，或通过NDS的语音输入功能来让小狗认识自己的名字，并训练小狗依照玩家的口令来动作。

游戏的每种版本分别有5只不同品种的小狗可以饲养，并提供了通过无线网络进行玩家间的交流，只要通过无线网络交流方式，就可以跟持不同版本的玩家互相交换自己所没有的小狗，将3种版本共15只小狗全部呼叫出来，让不同玩家所饲养的小狗能一同游玩。电子宠物曾在上世纪90年代风靡一时，然而后来渐渐平淡了下来。《任天狗》充分利用了DS的创新机能，增加了互动要素，令电子宠物也可以像真的宠物一样和玩家玩耍。

实习医生天堂独太

●Spike ●NDS
●2004年12月2日



本作是一款以医院为背景的冒险游戏，玩家扮演著名大医院圣命医大附属医院的新进实习医生天堂独太，面对医师生涯的初次挑战，独太必须要以自身的专业知识与医院中其它同仁的帮助，解决接踵而来的各式疑难杂症。

游戏以病历系统为主轴，玩家必须要通过问诊、触诊等各种不同的诊断方式，来取得病患详细的病历数据，并依照诊断的结果来对症下药。游戏中独太并非单打独斗，还必须借由咨询其他的专门科医师，以及其他医护人员的帮助，才能顺利进行医疗的过程。

游戏充分利用了NDS的崭新设计，触诊时玩家将利用触控屏幕实际触碰患者身体，以诊断出患部所在，而手术过程则是使用触摸笔来进行，能体验以往从未有过的崭新游戏操作方式。

忍者外传龙剑

●TECMO ●NDS
●2008年3月20日

《忍者外传 龙剑》也算创意游戏？从表面上看，这个游戏就是TECMO老牌动作游戏《忍者龙剑传》系列的最新作，类型同样为3D动作游戏，并采用原创故事剧情，除了主角龙隼之外，并将会有神秘的女忍者新角色登场。不过相信大家也知道，这个动作游戏的操作方式才是最有创意的地方，全程的砍杀和忍术的使用全都是用触摸笔来完成的。仅此一点，就是之前所有类似动作游戏都没有做到的地方。

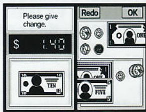
本作的游戏画面是全3D绘图构成，画面水平算是NDS上少有的华丽画面了。其中最有特色的是它把NDS横向摆放来游玩，左侧的上屏幕显示辅助讯息，右侧的下屏幕用于主要游戏画面与操控。包括移动、跳跃、攻击等操作都可以使用触摸笔来进行，并加入以书写梵文的方式来发动的强力忍术。



川岛隆太教授的DS脑力强化训练

●任天堂 ●NDS
●2005年12月29日

在生存竞争变得日益残酷的今天，“脑子不好使”是相当可怕的，其结果不是惨遭淘汰，就是被人视为傻瓜。眼下越来越多的人加入了锻炼大脑的洪流，使得“练脑热”在游戏市场应运而生。《川岛隆太教授的DS脑力强化训练》就是这样的一款作品。该游戏通过简单的计算和朗读，使玩家每天都可以快乐地对大脑进行适当的锻炼。由于在大脑活动最活跃的上午这段时间进行练习最为适合，许多人便在每天上班或上学途中，掏出心爱的NDS，与在线的朋友进行一番脑力的比拼。



这个游戏的内容其实很简单，无非就是一些智力题或者智力小游戏的合集，同时还能对大脑的反应给出一个评价。

料理妈妈

●TAITO ●NDS
●2006年03月23日

在游戏中做饭，你尝试过吗？《料理妈妈》就是一款模拟在厨房中做饭的游戏，玩家通过游戏的各种提示可以做出各种各样好看又好吃的饭菜。妈妈会给出几种可以做的饭菜进行选择，玩家选择一个后就可以根据妈妈的提示进行制作了。在制作过程中还可以得到妈妈的各种提示，掌握技巧后就能够提高水平。当料理完成后，妈妈会给出分数，得满分可不容易哦。

这个游戏中的料理花样很多，成绩好的话还会有追加的料理出现，每制作一种料理都是被分为几个步骤的，一个步骤没做好，会影响到最终成绩，游戏对NDS的技能也运用得比较透彻，除了画面比较差一点外，其他都还做得不错。

很难想象一款游戏可以如此真实地再现厨房中的料理过程：备料→烹调→完成→评价（品尝）。游戏中要完成切、削、填塞、计量、揉捏、煮、烧(烤)、炒、包，盛放等各种各样的动作准备，随意做自己想做的饭菜。玩家可以感受实际烹调的感觉，只不过饭菜完成后只能满足视觉享受罢了。

这个游戏在NDS上共有两作，并且在Wii上也有一款移植作品，可见这个游戏的创意还是非常受欢迎的。起码在此之前没有游戏可以涉及这一领域，恐怕在NDS出现之前，没人想过要把做菜这么生活化的东西搬到游戏上来，更想不到会连续推出数款作品。



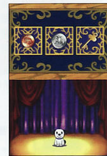
↑切洋葱也不流泪了！

←这么好的美食摆在你面前，但就是不能吃。

魔术大全

●任天堂 ●NDS
●2006年11月16日

变魔术不是一件简单的事，然而《魔术大全》却能实现你成为魔术师的梦想。利用这个游戏玩家可以通过DS变出各种小魔术，可以让你在自己的亲人、朋友眼中成为不折不扣的出色魔术师！



魔术当然要先学习，本作的每一个魔术教程前都会有一段漫画形式的开场，而在之后的具体操作教程时，屏幕的上下方分别会有图片讲解和文字讲解，更能加深玩家们对每一步骤的理解。在整个魔术过程中最主要的莫过于道具和魔术师精湛的技艺，而本作将DS完全变成一个魔术道具箱，通过触摸、声音等不同方式全面利用DS机能，再加上游戏中的各种指导，使在场的观众们如同在观看真正的魔术一般。每玩一次游戏将获得10点奖励，当升到指定点数时就会开放新游戏。

雷顿教授与不可思议的小镇

●LEVEL-5 ●NDS
●2007年02月15日

《雷顿登教授与不可思议的小镇》是LEVEL-5的首款NDS作品，该作融合了冒险与益智成分，由日野晃博亲自领军制作，并请到40年共发行23集的畅销益智问答著作《头脑体操》的作者多湖辉担任监修。

这个游戏以文字冒险模式为基础，玩家扮演教授雷顿与助手路克，在不可思议的城镇中进行冒险，根据委托人的请求来解决各式各样的事件。由于不可思议的城镇中的居民非常热爱各种益智问答，因此游戏进行中不论是解谜场面或是对话场面，都会出现各式各样的益智问答，考验玩家的脑力。游戏的美术设定采用能勾起同年怀旧气氛的古典卡通动画风格，并收录特别制作的高水平卡通动画影片。





沛哥近来可好？上次第一次寄回函就进了家。可是非常高兴啊！炎热的夏天快来了，一边吃冷饮一边打游戏可真是一件乐事啊！可一想起众位还要为工作而满头大汗，心里又多了几分同情。我个人非常喜欢《生化系列》，尤其忠爱《生化4》，但是《生化5》要在PS3上出d的话我可无福享受了。因为资金不足的原因，但是最近听说Capoom将会在PSP上推出一款原创的《生化危机》，是真的吗？如果是真的，我可真高兴死了！希望闯家栏目办得越来越好！

——山东淄博 张宇

小沛■我们工作的环境还算不错，办公室里有两台空调，夏天的时候还要穿件外套御寒呢。多谢你的关心。

喜欢《生化》的人还真是不少，小沛也是其中之一。因为我本身也没有PS3，所以……还是继续蹭单位的吧。

你说的是上个月一些欧美生化饭联名在网上签名要求CAPCOM出《生化PSP》的事吧？不过我倒不认为CAPCOM会给PSP做一个完全原创的《生化》，因为这个系列自4代推出以来，算是进入了复兴阶段，那么给PSP做的话肯定不能草草了事，必然会投入很大，然而PSP却未必能保证这个游戏的销量。你也知道，太多不玩游戏的人买了PSP……



PSP到底要什么型号的才是最好的啊？前几期杂志中说到了盗版的PSP，让我对它产生了恐惧感，虽然上面有教怎么辨别真伪，但我怎么都看不懂。小沛哥哥，你能教教我吗？还有，为什么在PS2上能玩儿的游戏有些却不能在PSP上玩儿呢？如果这个问题很白痴，也请你回答下，毕竟偶是一个菜鸟嘛！

——安徽淮南 张哲

小沛■这个问题好像是《龙哥热线》的范畴啊，不过既然你写给小沛，那我就越俎代庖一回。

PSP只有1000型和2000型这两种。前者除了外壳比较坚固之外，其余方面都比不上2000型。比如重量减轻、省电、支持电视输出、内存变大等等。如果现在才想买机子的话，当然推荐2000型啦。

"盗版"主机是很容易分辨的，起码我到目前为止还没有见过一个做得和原版一模一样的，而且就算是外观模仿，但功能也不可能一样啊。如果还有什么不放心的话，就参看我们的广告吧。

PS2和PSP是两款完全不同的主机，所以游戏并不互通，答案就这么简单。就好比在VCD里播放不了DVD影片一样。

■解释

上一期小沛一反常态搞笑了一把，而本期则想和大家分享一下我的人生感悟。小沛不是一个"绝对"的人，就如同下面第二个故事一样。我出生的那天正好是双子座的第一天，注定了我的性格自然也非常两面化，时而严肃、时而幽默。那么下一期会是什么风格呢？我也不知道。此为解释之一。本期"闯家"只有四页，对不起大家，因为这期我的工作实在太多，所以做了临时调整。但大家细心观察可以发现，其实小沛刊登的来信数量并没减少，只是把话说得简略点而已。下期肯定会恢复六页，请大家放心。此为解释之二，祝大家读得开心！

■钓客

有一个人在河边钓鱼，他钓了非常多的鱼，但每钓上一条鱼就拿尺量一量。只要比尺大的鱼，他都丢回河里。其他钓客不解地问："别人都希望钓大鱼，为什么只有你将大鱼都丢回河里呢？"

这人轻松地回答："因为我家的锅子只有尺这么长，太大的鱼装不下。"

享受生活，不要与别人比较。不让无穷的欲念攫取己心，"够用就好"也是不错的生活态度。当人们在吃到饱的自助餐厅，毫无忌惮的吞食，那可真是一个可怕的景象。取自己够用的，不必贪求，这也是一个重要的修练。

■冲突

有两位武士不约而同地走入森林里，第一位武士在树下看到金色的盾牌，第二位武士在同一棵树下看到了银色的盾牌。

到底是金盾牌还是银盾牌，两个人为此争吵不休，气得两人拔出剑来准备一决胜负，两人整整撕杀了几天都分不出胜负，当两人累得坐在地上喘息时，才发现盾牌的正面是金色反面是银色。

原来这是一个双面盾牌，一个坚持己见者将会失去通融性。

■改变

有一只乌鸦打算飞往东方，途中遇到了一只鸽子，双方停在一棵树上休息。

鸽子看见乌鸦飞得很辛苦，关心地问："你要飞到哪里去？"

乌鸦愤愤不平说："其实我不想离开，可是这个地方的居民都嫌我的叫声不好听，所以我想飞到别的地方去。"

鸽子好心地告诉乌鸦："别白费力气了！如果你不改变你的声音，飞到哪里都不会受到欢迎的。"

如果你无法改变环境，唯一的解决方法就是改变你自己。



刚才我在写回函的时候和同学吵了一架。我平时最恨人喋喋不休和在我认真做事的时候说风凉话了。而他就这么做了。在我正在考虑怎么写回函的时候他过来说我又在发神经，我生气地顶了他一句。之后他也顶了一句回来，然后在我后面絮絮叨叨说我怎样怎样，我就让他别说了。他居然对我大声说就不，我就真火了。掀了他的桌子，他也把我桌上的书踢到地上，还好——是我同桌的，我本来不想和他吵的。都是他在后面说对付我这种人应该怎样怎样。我就又和他吵起来了。还差点打起来。气死我了。

——福建福安 冯凌骏

小沛■生气，是用别人的错误去惩罚自己。这是第一条忠告。

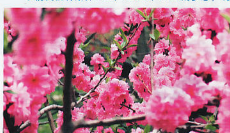
宽容，是用自己的高尚去感化别人。这是第二条忠告。

如果这次是你的错，那么就请把上两句话说给你同学听。这是第三条。



向往闯家已久，这也是第一次给闯家给小沛写信，就算不上也不要紧。因为我会一直写，总有一次能上闯家吧。作为一个常在外奔波写生的艺术生来说，NDS和PSP是很重要的。否则一年中在车上度过将近一个月是非常难熬的，小沛的心情肯定跟我们不一样吧，毕竟小沛是为了工作而玩。我们是为了玩而玩嘛。

以前我就有集齐PS2、XBOX、NGC的梦想，现





薯子

●4月中旬以后，天气明显热了起来。今年春天北京的天气比前两年好一点，风和日丽的日子比较多，气温也相对宜人，因此这温度猛然一升，心里多少还是感觉有点遗憾。不管怎么说，既然气候有变，就必须关照一下身体状况，尽管在下生活上向来马马虎虎，最近也还是格外留神。如今自己已经身在职场，如果每年一换季都要随随便便地“倒下”，就显得有点太不成体统了。

●……话是这么说，最近还真感觉有点不对劲，明明没有感冒的迹象，却整天感觉鼻子痒痒，一打喷嚏就停不下来。如此症状有点像花粉过敏，虽然在下原来没这个毛病，到这时候也不由得有几分在意。都说花粉过敏是都市人的“富贵病”，但现在整天毫无由头地鼻子不舒服，在下可一点没觉出“富贵”在哪里来。看来，在下最好还是找个时间去医院看看，顺便检讨一下自己体质下降的原因。

在终于集齐了Wii、PS3、X360之后，却发现时间有限，可精彩游戏无限……大家以后要想好再买啊……

——湖南衡阳 萧磊



小沛■作为一个上下班要坐1个多小时车的我来讲，NDS和PSP也是不可或缺的，只不过有时候玩得太专注，容易坐过站而已。为了玩而玩，大概可以满足自己，为了工作而玩，绝大部分是为了别人。我很高兴可以为了大家而游戏。

很羡慕你，我只有Wii和PS2、PSP、NDS，而最贵的两台则不舍得买。不过有Wii就足够了，毕竟我是个容易知足的人。



还有70多天就高考了，PSP和PS2都被老爸给拿走了，说是让最后这点时候拼了，我觉得如果他把其中的一台机子给我，我会更努力的学习。可是军令不可违，不过好的是高考完之后，我就可以有台XBOX360了，所以在最后70多天拼了！

——四川攀枝花 余杰

小沛■现在还有一个月了吧？这个时候可是最后的冲刺阶段，就先别想着玩的事了，一鼓作气拿下高考，你也就功德圆满了。

不过作为一个过来人，我想给你一个建议：考前的一个星期要调整好状态，那个时候再拼命不但效率不高，而且容易积累疲劳，影响考试发挥。祝大家都能圆自己的名牌大学梦。



沛哥：我想问下，就算不刊登，也要用邮箱给我讲解下哦！谢谢！！如果投稿被录用，你们会用怎样形式通知本人？稿费会用什么样形式发给投稿者？在此我想了解下。

还有，小宝他的画工……蛮别扭的。现在你们的画像看上去……很不爽的样子。嗯，我还是喜欢以前那个嘴唇厚厚的小沛。

——广东云浮 周裕林

小沛■《大墙画廊》和《GameBar》这两个栏目的稿件录用是没有通知的，因为稿件数量太多，我们并没有专门的员工来负责这件事。而稿费则是通过邮



局汇款。

现实太残酷了，当一个人成长太慢的时候，他很可能就会面临夭折的命运。插画的确可以增色，希望小沛的摄影作品可以稍做补偿。（小宝：哼，我是没有时间呀！谁夭折了！）



寒假入手了一台9万的PS2，怎么也算告别了无机一族，但买了之后并没有太兴奋，最近也开始怀念以前5元/小时，和认识的，不认识的一起在游戏店里打游戏的时光，那时的热闹怎么也找不会来了，也许是大作都玩过了，未玩过的提不起兴趣，玩游戏时最是有些孤单寂寞，只有玩双人游戏还好些，于是乎，我把没买3个月的PS2借给了同学，自己去游戏店又开始5元/小时打游戏……（感悟：PS2始终只是一台游戏机啊……）

——河北唐山 HANK

小沛■独乐终归不如众乐。可以双打的游戏就比单人通关要热闹一点，而4人甚至16人的无线联机，简直就是无可比拟的爽快感觉！

小沛自己一个人的时候，就愿意玩一些类似《俄罗斯方块》之类和自己较劲的游戏。而和别人一起玩的时候才会挑选一些大作，哪怕仅仅是有个观众，我也希望和他一起分享那些精彩的画面。



沛兄，好久没给闯家写东西了。我一直想加入闯家，不知沛兄可否通融一下，让我进去。为了买那台天蓝的PSP2000，我不知道有多少好玩游戏没买过，至今还差200块啊。老妈说我有钱，就不给我钱了，我只能靠去PS2店帮别人过游戏任务状态自己赚了，好辛苦啊，幸亏还有这个固定的收入，要不然，我一年可能都买不到啊，我只有一台XBOX(还不是360！)想想以后怎么过啊……郁闷+残念……

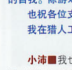
——新疆昌吉 黄哲续

小沛■没想到现在居然还有帮别人过关赚钱的买卖……真是做什么都可以成为谋生之道啊……实在不明白，连中途通关都有困难，那么接下来的游戏内容也应该是越来越难才对啊，那岂不是你要帮他们一直打下去了？

差200块不算多了，你可以等到购机淡季的时候再买，说不定现在的钱就已够了。顺便告诉你一下，暑假、寒假是购机高峰，那个时候主机价格会略微上扬，其余时间就你自己掌握了。







最近被抛弃了，郁闷中，还好MHP2G出来了，我这个老猎人只好整装出发了。

深迷猎人世界，至少可以缓解现实给我带来的痛苦。高三的时候就是玩MHP2过来的，也就是在游戏面前才能展现出真实的自我。除游戏，无其他。

也祝各位支持2G的猎人狩猎开心。

我在猎人工会等你们。

——广西南宁

小沛■我也曾经被抛弃过……不过那个时候好像根本没有心情玩游戏。我的做法就是先调整好心态，然后等着被重新“领养”……

《怪物猎人P2G》是个非常优秀的游戏，自从推出以来，单位里的很多同事都在忙于联机狩猎，几乎天天不断。

我建议你除了玩游戏之外也要和朋友出去散散心，“除游戏，无其他”这样的做法是不可取的。生活中除了游戏还有很多事情值得你去在意呢。而且你整天都只顾着玩游戏的话，那还找谁来领养你啊……



中国的游戏大环境什么时候才能变得好啊，好羡慕国外的玩家啊，不用去关心破解，也不用去升降级主机。只要好好地享受游戏就行了。

——辽宁鞍山 于晨

小沛■你说的问题其实和中国的游戏环境无关，而是和整个社会的经济水平有关。说的简单点，只要大家都有钱了，相信也就没人会愿意冒风险去破解主机了。



□辽宁 甄大为

七曜

●这次要给大家郑重推荐《无双OROCHI 魔王再临》的豪华限定版，里面的全人物珍藏版卡片简直华丽到爆！全部的人物造型都是全新的，都是官方以前从未公布的。

●刚刚入手了《真·三国无双5》官方公式资料设定集。这次的书相对于系列前作的公式资料集来说简陋了不少，但依然有全部角色的人设图片，四面图，武器设定图等等官方稀有资料！还是非常具有收藏价值的。

●6月就要迎来又一波业界的高峰期了，XBOX360的忍者龙剑传2，PS3的合金装备4，PSP的超级机器人大战A便携版。到时候大家又要玩得不亦乐乎，一起欢呼吧！另外PS2真乃神机也，行将就木之际又要推出机战Z，不知道这是不是因为眼镜厂还在摸索次时代的机器性能的原因呢。

●最近听闻PS3又要推出新版本，其实光从硬件方面改变并不能完全解决销量问题，必须还要在和软件商的合作上有所加强，本人至今还在玩真·三国无双5，PS3就是无双的专用机了。





雪飞

●最近好倒霉，心爱的PSP2000从一米五的高度垂直下落，狠狠地摔在地上。而开机后却发现没什么大事儿，使我对PSP的质量大赞扬不已。可惜好景不长，第二天打开PSP后发现无法识别光驱。我立即请菜团帮忙修理，遗憾的是菜团的帮忙不但没有使我的PSP死而复生，反而将原本可以使用的PSP电池修坏，无奈我只得到数楼周围的一家小店修理。不料小店给我的达复竟然是："你的PSP修理必须开机，估计需要两三百块。不过由于不知道你机器现在是什么毛病，我们也不能保证修好！而且你最好把机器放在这里几天，修完了我再通知你！"我一听就怒了，机器当时不能开机，我知道换什么件儿啊？收三百块还不保证修好，那我也能自己开店儿干这个了！宁可再花钱买新机器，也不能受他们的压榨！而最感谢这家小店儿的应该是菜团，正因为这家小店儿的趁火打劫才使我放弃了敲诈菜团，让他用自己的PSP为我PSP电池陪葬的想法！



沛兄，又见面了。没想到上次我寄的回函卡还真的上了闯家，那可是第一次上哦，我很高兴。作为一个游戏迷，我可是有尺度的，在我看来，游戏也无非是一种娱乐，一种消遣。但我身边也有不少"走火入魔"的，特别是对网游。若把游戏当成正义，那自己首先得有本事，不然的话就会被游戏当猴耍。明智的人为更好地活着而游戏，愚蠢的人为更好的游戏而活着，你说对吗?你们的"征稿启事"我看了，也发表看法了，现在我正在利用课余时间写稿件。但我发现，我对游戏的了解依然不够。即使如此，我仍然会支持你们，支持《电软》&《掌机迷》，等着我的稿件吧！呵呵……（似乎信心十足）

——山东菏泽 王辛未

小沛■这是第二次，恭喜你！

游戏在当前来说，仅仅是娱乐，但在将来，却可以成为事业。很多人都是这样，小时候喜欢玩游戏，长大了就去制作游戏。也有成为职业玩家的，参加国外的赛事也算是为国争光呢。不过以上这些并不适用于所有玩家，所以大家在玩游戏的时候还是应该理智一些。

其实我建议大家的投稿最好是电子版，这样我们在审阅稿件以及修改的时候会方便一些。谢谢大家的支持！



当初我一点也不愿意学英语，成绩也很不好，但是有一次我看了一期《生化奇兵》的专栏，觉得这游戏不错，很想玩。但是英文版的，我想等出中文时再玩吧。突然看到了一张游戏截图，就是墙上写有"would you kindly"的那张，我明白了想要更好的体验游戏，就得好好学英语，为了游戏，我下定决心好好学好英语，成绩终于有了好转，如果我这篇上了"家"，有读者看到这篇，我要告诉你：只要怀着为了游戏，一定要好好学英语的心，就一定会学好英语。

——辽宁凤城 刘翰泽

小沛■这倒的确是一个很好的办法，想当初我玩《黄金太阳》时，也有过类似的想法，而且硬是边查字典，边把所有的剧情都读了一遍，效果不错。不过等我玩通时，民间的汉化版也出来了……不过想想也不错，毕竟是靠自己的力量玩通，感觉是很不同的。

但要想通吃所有好游戏的话，恐怕日语也不能忽视，尽管我没有做到……



我是第一次给闯家和小沛写信，我不知道说什么。我既不是对游戏颇有见解的游戏达人，也不是电软每期都必买的忠实粉丝。我只是偶然看见了便买下了，但并不是说我不喜欢游戏，不喜欢电软。我以党中央国务院的名义向世界宣布，我非常喜欢电玩，也喜欢电软，你觉得呢？

——安徽黄山 陈伟

小沛■我们可不强买强卖，您若觉得杂志还不错的话，就是对我们工作的肯定了，在此谢谢。

我们的读者绝大多数都是玩家，不玩游戏却还看《电软》的人也是有的，不过非常少，所以我坚信你也是一个喜欢游戏的玩家。有时候喜欢游戏并不一定要每个游戏都玩过，而且喜欢就是喜欢，也没必要非要强迫自己一定成为某某游戏达人啊，某某厂商的FAN啊，某某主机的死忠啊什么的，其实更多时候，所谓玩游戏，玩的就是一种心情，自己玩的开心就可以了，你觉得呢？





小沛：我是1989年出生的。感觉这个年龄的青少年和父母之间的代沟特别容易形成，又特别难以逾越。因为，这个时代的很多事物比之三四十年前都有了一个质的飞越。如科技，如游戏、。现今的家长们很难理解孩子玩游戏是一种什么心态，他们认为这是玩物丧志。他们也无法了解一个好的游戏其实可以给现实中的人带来一种乐观的精神和一种向上的动力。然而为什么每年都会有青少年过分沉迷游戏，甚到导致犯罪的事发生？归根结底都是他们无法得到父母的理解。缺少沟通，最后才钻牛角尖的。所以请闯家的每个朋友在日常的玩游戏之余，多用时间与父母进行沟通交流，彼此的多理解，才能平衡"家"与"游戏"之间的天平。

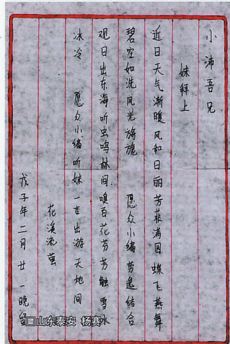
——广东潮州 余晓濠

小沛■你的话很有道理，要是天下的父母和子女都能够懂得"沟通"这两个字的话，哪里还会有什么"代沟"呢？

不过青少年玩家们也不要把责任都推给父母，自己也应该懂得适度游戏，别过分沉迷才好。



小沛啊……我为什么每次进家时，周川力同学与江航同学都在呢？上次你说的事记得不？帮我问问周川力同学是重庆哪片的？她不是没人联机吗？我也是没有人联DS呢……嘿嘿开个玩笑。我跟我同学——哦，就是我同桌。最近我们关系挺好的了。她还挺关心我呢。只是，最近她常常刷我的饭卡，刷得一周钱不太够用了，哈哈。我心甘情愿的，我很喜欢她呢。呃，其实我也知道现在是该学习



小沛吾兄

妹拜上

近日天气渐暖 风和日丽 芳菲满园 蝶飞燕舞

碧空如洗 风光旖旎 愿众小编 劳逸结合

观日出东海 听虫鸣林间 嗅百花芳芳 触雪水冰冷

愿众小编 听妹一言 出游天地间

花溪流萤

戊子年二月廿一晚留

□山东泰安 杨赛



北斗

●看了《杀手47》的电影版，如果仅作为一部电影，本片还是相当值得一看的。唯一比较可惜的是片子里的枪战戏份过重，游戏中那些精彩的暗杀手法没能在片中得到再现。

●年前没能完成的一次探路，最近终于完成了，有的时候，意志和经验远比能力重要。

●最近也不知小三中了什么邪，下的电影全是韩国片，虽然有的也确实有些意思，不过看多了很容易审美疲劳。于是只能暂时将本人的片源提供商从小三更改为审美比较正常的库巴同学了。

●本层楼厕所的装修还没搞定，钻头、榔头引起的噪声都犹如魔音贯脑，最近还突然增加了大量的粉尘。小编们每天都过着生不如死的凄惨生活，这样的世界，何时是一个尽头啊！

●因为玩《暗夜杀机》的缘故，近期养成了经常神经质状回头一瞥的不良习惯。

。可是自己总是经常想她呢，唉。我又怕影响她，她是个乖乖女，我是个坏学生，心理很矛盾呢。但自己该怎么办呢？对了，告诉你个好消息，在我同桌帮助下，成绩有了质的飞跃。——重庆 傅航

小沛■我就说吧，青涩恋情啊。不过我并不赞成这样的恋情，原因如下：

所谓的爱情，都是建立在物质基础上的，现在不好好读书，未来怎么谈前途？不但目前的感情难以维系，连未来恐怕也会受影响。

将来的上学、工作有着很高的不稳定性，你们未必会在一个城市，到时候面临被迫分手是很痛苦的。



蔬菜汁

●每天早上10点左右，外面就会准时响起第八套广播体操的音乐声，令人怀念的声音自由的翱翔在编辑室的各个角落……而每当这个时候，我的同事——零羽就会心驰神往、躁动不安，并且跃跃欲试起来，每次，我都能感到周围的气场很明显的发生了剧烈变化，而时间也在这令人窒息中慢慢过去。不过，这次零羽终于没能控制住自己……在广播声响起的一霎那，他就像一匹脱缰的野马般奔向了窗口，尽管身体的大部分都已经伸到了窗户外面，但是他还是在努力的向前探着；他眯着眼睛，不停地用手调整着眼镜与眼镜之间的距离，确保最佳焦距；电击的编辑咕噜咕噜很好奇，于是也走到了窗口……不远处的学校里，一群学生（女）在做操……

●为了防止对“萝莉”没有免疫力的“热血萝卜控”的产生，请大家自觉抵制机战游戏，享受健康生活……



沛哥，我从3年前开始读电软，刚开始我并不爱看家这个栏目，甚至从来不看，因为我觉得没有意思，直到有一回在将所有栏目都看了很多遍后实在没有什么可看的了，我便看起了家，这一看便使我深深的爱上了这个栏目。从此我每次买电软都先看家这个栏目与全国各地的玩友分享他们的喜怒哀乐，家使我们这些有共同爱好的人聚在了一起。为我们提供了一个交流的平台，也许我们无法一辈子玩游戏，但可以做一辈子朋友。在此祝愿闯家越办越好。沛哥等小编、中编、老编及电软所有工作人员身体健康。——甘肃兰州 王天惠

小沛■刚看你的信时，我还真有点失落。然而读到“这一看便使我深深的爱上了这个栏目”时，马上变得很开心。那我是不是可以理解为，以前没看是你的损失呢？还是因为小沛的风格合你的胃口？以后就多关注一下这吧，终归这是所有闯关族的“家”啊。



我记得当初是在《电软》第78期时购买的第一本吧，一直到现在为止。我大概写过了100张左右的回函张吧。却只有这次才贴上邮票寄给你们……我现在作为一名高二下学期的学生。学习也挺紧的！可要我放下游戏与动漫，根本不可能。不管家长们怎样去想，但我却始终热爱着游戏，热爱着动漫，我有时也曾觉得闯家也是一个挺温馨的“家”呢……最近，我突然感到自己十分孤独、寂寞，自从这期那个与我一样热爱着游戏的同学走后，我发现在我的世界中。只剩下了我，也没有人和我一起玩同一个游戏，再没有人和我讨论游戏心得，感悟了。每当我抱着极大的热情和怀着万分激动的心在班上大声谈到XX游戏终于发售时。回应我的，只有莫名的眼神和“什么啊，从没听说过……”的有声文字。我觉得，好冷……——四川泸州 易显臻

小沛■游戏不是你的一切，要去驾驭它，而不要让它来操控你。喜欢任何一个东西都要懂得适度，不要为它而影响你的一生。相信我，如果沉迷游戏，将来你最恨的也将会是游戏。不要让自己的爱好变成阻力，用它来作为学习之余的消遣就好了。我觉得你的文笔挺好的，将来说不定可以和我们做同行呢。



今年才接触电视游戏，从FC红白机直接跨越到次世代有点衔接不上。大量阅读有关资料后仍觉得脑子里混堵不堪。开学后想向同学请教。居然找不到人。高一下学期分在文科班。找着玩网游的都不多。何况玩电视游戏！好点的就是在初中玩过PS，连PS2都不是。我真无语了。是不是地方小连消费水平都低啊。好歹我们泰安是和济南相邻！不过，PSP在这都知道。希望早点考上个好大学，在大城市里就能更多接触它们了。——山东泰安 杨赛

小沛■我去过泰安，也不算是个小城市了吧？起码我很喜欢泰山，这种自然风景的优势可比游戏机普及要令人羡慕多了。看你写的东西，实在不像是个女孩子。估计我不说的话，很少有读者会发现这一点吧。

凌羽



●4月19日，一个特别的日子。说它特别是因为在日本的这一天将举行机战犯们的大型盛会——机战感谢祭2008！无缘前去亲身感受一番的零羽只好在这个阴沉的天气下，躲在家里上网关注相关的消息……本次感谢祭的出席人员貌似还是绿川光、水木一郎等“常客”，没有什么新鲜感，而播放播放的最新PV……早晚也能看得到（纯属自我安慰……），要说最可惜的，就是我看到了这次感谢祭现场有卖限定版OGT恤的，尤其是那件黑色的大曾加版T恤，还印有“武神装攻”4个大字（太喜欢了），要是能去感谢祭现场的话，估计零羽至少会一个样式来一件，顺便再来个楠叶的手办……（纯属白日做梦……）

●4月20日，也是一个比较特别的日子。《怪物猎人P2G》的狩猎祭活动将在这一天举行。作为一名中级猎人的零羽，原本已是早早报名想前去凑热闹的，可无奈天公不作美，看着外面绵绵不断的细雨，最终还是决定放弃原定计划……（猎人失格……）

「闯关族讲笑话」

■广东珠海 熊峻峤

一位绅士因为违章驾驶被带到了警局。

绅士：“我从没想过会来这儿受侮辱！”

警官：“先生，您一向在哪儿受侮辱呢？”

■重庆 朱康伟

为了下星期的考试，同学们正埋头苦学，个个累得头晕眼花。班长跑进教室大声宣布：“告诉大家一个好消息和一个坏消息。好消息是下星期的考试取消了。”

班上顿时沸腾，有人甚至高兴得跳起舞来。班长好不容易才让同学们的情绪平静下来，然后又沮丧地说：“后面还有一个坏消息。下星期的考试，被……被挪到今天了。”

■广东湛江 今吹南风

一扇门前。

马里奥：“太高了，怎么都跳不过去！”

历代生化主角：“跳啥？找钥匙更实际，大家快去找找吧。”

劳拉：“肯定周围有机关，跟我找机关。”

波斯王子：“这怎么能比爬上去更快呢！”

于是，大家找的找，爬的爬，忙了半天。最后门被克里托斯一脚给踢开了，他头也不回地骂了一句：“一群白痴！”

■四川成都 颜俊凯

曾经有这样一个鬼故事。说有一个晚上，有一个人在自己的家中，拿起电话拨了12个0，一会儿后……这个人听到了一个意想不到的声音：“对不起，您拨的号码是空号，请查询后再拨。”

■云南安宁 周伟

某天正在考试，小明正在看同桌的试卷。老师看见后，严厉地说：“小明，这是你第四次偷看同桌的试卷了。”小明严肃回答：“老师，是同桌的错！他写得太潦草，我一次看不清啊！”

■山东烟台 张（王禹）

风林、龙哥和小沛三人到沙漠旅行，水都喝完了，三个人都绝望了。就在这时，小沛发现了一盏神灯，从神灯里出来了一个神，说可以实现他们三个人每人三个愿望。风林说：“我要美女。”结果来了一个美女。风林又说：“我要更多的美女。”结果来了一大群美女。风林说：“把我和我的美女送到北京。”结果风林和那些美女都消失了。龙哥说：“我要钱。”结果天上掉下来100元。龙哥又说：“我要更多的钱。”结果天上掉下来了一大堆钱。最后龙哥说：“把我和我的钱送到北京。”结果龙哥和那些钱也都消失了。小沛说：“我要一瓶二锅头。”结果天上掉下来一瓶。小沛又说：“我一个人喝不过瘾，叫他们俩回来陪我一起喝吧。”

■浙江湖州 莫大龙

一天，甲发现乙有了一个新手表，就问：“这个表不错，哪儿买的？”乙：“这不是买的，是奖品。”甲：“怎么得来的？”乙：“赛跑，我们三个人赛跑，我拿了第一。”甲：“那两个人是谁？”乙：“警察和丢表的。”

■辽宁抚顺 卢任嘉

早先电话上还是一个圆盘拨号的时候，一天深夜，小沛正在家睡觉，突然被一阵电话铃声吵醒了。电话那头传来一个低沉的声音：“是999999吗？请帮我拨一下急救电话……”。“神经病！急救电话不会自己拨啊！你，你是谁？”那边的那个声音小沛从来没有听过，况且又在深夜，小沛也有些害怕。“我的手指头被卡在电话键盘上了，请……帮我拨一下急救电话……”

大墙画廊

最佳美工奖



↑护士 吉林长春 赵钰

这一针扎下去要死人的呀，恐怕连大象都得呜呼哀哉了。不过能死在这么漂亮的护士手上……



↑原创2 上海 彭晶俊

总觉得这个家伙的姿势和神态非常像千两狂死郎。画面整体暗没关系，但起码要做到细节清晰。



王国之心 广西河池 韦煜

说实在的，你画王国之心的次数太多了，水平虽然在不断进步，然而小沛难免会有审美疲劳。



煌铭钥 湖南长沙 陈佳威

这又是个什么名字？希望不是你胡乱敲的。看样子他是个法师，感觉像某网游的人设，画的很不错。



原创1 上海 彭晶俊

其余的先不说，那身盔甲画得非常精细。不过画面表现稍有欠缺，人物动作也略显僵硬。



AF 吉林长春 赵钰

本期画稿中大部分都是读者们原创的，而且水平都很高。小沛很高兴，希望大家将来都能成为中国动漫大师。



坚持 湖北武汉 赵俊超

不知道你为什么要给这幅画起名为坚持，不过没关系，画得好就行了。表情生动，构图也不错。



寄生前夜 河北秦皇岛 于海涛

非常经典的一幅临摹画啊！阿雅的这个姿势实在太撩人了，可惜3代至今也没能登陆到家用机上。



月之女神 四川成都 常艺彬

月之女神是个日本人？我不知道你是不是原创，但既然是个神，原创的话最好不要带有民族特征。

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。画稿比例请参照本期刊登作品。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后两个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

口责/小沛

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

不知火舞

Mai

絵卷

VOL.23

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/小沛

矫健犀利的身手，魅惑性感的身形，二者的结合本来是没有可能的，直到不知火舞的出现，我们才惊叹于如此完美的存在。

她的出现使格斗游戏也开始有了美的享受，难道是人性在作祟？或许她的诞生就是为了满足人们在格斗之外的审美需要。

幸好在游戏的世界里没有时间的流逝，于是我们在今天依然可以看到年轻美丽的她。而她也依然是格斗游戏中美的代言。

想，回到过去



毕业班应该很少插班生吧，可是那一年，我们班却出奇地来了一个插班生。

还记得那个有大鼻子+四眼+猥琐的班主任在学期初的班会课上给我们介绍了这位我们十分期待认识的插班生："各位同学，新学期好。这个学期，我们班来了一位插班生。她是女的，163cm，五官端正。"然后他企图搞笑一下："听说她没有男朋友。"

课堂上马上起哄，一听到一个没有男朋友的女生来到我们班，班上的男生马上充满活力，像久旱逢甘露一样。事实上，导致这种局面的发生，根本原因就是班上女生要样子没样子，要身材没身材，最惨的是连"品"也没有。以此这位女插班生肯定会成为焦点。

当我们正猜测这到底会是位怎样的女生时，一位身穿白色连衣裙，扎着辫子的女孩走进课室。

各位同学都十分期待，都用尽吃奶的力鼓掌。那些既没有女朋友，而又想有女朋友的男生更是拍得卖力。

"大家好，我……我叫……王艾菲。"

"什么？"我猛地拍了一下课桌。就差一个字，叫王艾达不就很搞笑了吗？

那极其猥琐的班主任再次发言："我正为我们的新同学的座位而发愁，难得我们冯同学能毛遂自荐，实在是太有正义感了，各位要向冯同学学习啊，哇哈哈~~"

全场再次无语。唯有那个新来的女生，依然在镇定中透露出一丝可爱。

"好了，你就座冯同学旁边吧。"

咦，真的是我！不过这也是众望所归啦。我人心地又好，又长的靓仔，而且无处不充斥着正义的气息。不是我，难道还是刘德华么。话是这么说，但等到她真的坐到我旁边的时候，我忽然感到有两股令我很不安的气息。一股是班上男同胞的怒视，而另一种，就是艾菲给我的压迫感，她的存在，的确使我感到无所适从。但愿这只是一时陌生而产生的吧，要不然……我也不知道要不然什么，因为这种压迫感在她坐下的6分钟后就彻底消失了。

记得是她主动找话题的。

"你好！"

"噢，叫我吗？你好你好！"我也冲破这压迫感，开口回应她的问好。

"那个，我叫王艾菲，你呢？"

"小弟的名字不值一提，以后就叫我hoho吧。"

"hoho？hojo？"她莫名其妙地扑哧一声笑了，我也感到很无助，我的乳名就这么引人发笑吗，难道真的像同学们所说的一样hoho是狗名字吗？

"那个，我的乳名至于那么让你发笑吗，而且是hoho，不是hojo。"

"没有啦，只是响起最终幻想里面的坏老头hojo而已啦，hoho这么可爱，跟你很衬啊。"

我再次感到了两股令人感到不安的气息。一股是猥琐班主任发出的鄙视，而另一种是男同胞的怒视，不过是LV2的怒视。真的很不安，于是我跟她的第一次交谈就这样结束了。

那个中午，好像是星期五的中午吧，你还记得吗，就是那个拉近我们距离的中午。

平淡无奇的中午，和平常没什么差别，但却又是那么的特别，全因那个不寻常的问题。

"你有玩游戏吗，女孩子大多不喜欢玩打打杀杀的游戏吧。"

"嗯，我的确不喜欢打打杀杀的游戏。啊，对了，知道什么是RPG吗？"

"你也太低估我的智商吧，那个RPG嘛，不就是……不就是……"什么都可以丢脸，就是在游戏方面不能丢脸，尤其是在女生面前。可很无奈，我只知道什么是FTG，热血少年嘛。

"就知道男孩喜欢打打杀杀，告诉你吧，我喜欢RPG，就是角色扮演游戏。"

"我知道啊，RPG就是角色扮演游戏，只是一时想不起来而已罢了。"仍然死撑着，汗狂冒。

"那个，我喜欢最终幻想。所以那天听到hoho我就想起hojo，就是那个邪恶的老头。"

"最终幻想，这个我听说过。"

你转过了头，说道："很美，很美，只是结局很遗憾罢了。"你用手擦了擦脸颊，"跟你说也不懂，像你这种热血青年都是喜欢街头霸王这类游戏吧。"

你哭了吗？感到痛苦了吗？你是在擦眼泪吧……

现在的我知道了，你喜欢的是最终幻想7吧，也许真的很美吧，但我却错过了，幸好这次的核心危机我没有错过。那，这次的核心危机你有玩吗。故事分成了8章，无一不弥漫着悲哀的空气，尤其是最终章，而所有优秀的剧本，无一不拥有一种不可缺少的元素，那就是爱情。

是偶然吗……也许是必然？那个贫民窟的教堂，他和她用一种最浪漫的方式相遇，他是上天所赐给她的骑士。她是他在绝望时遇到的天使。那个散发出神圣的女孩，原来叫aerith。

他是爱她的，她也是爱他的，但是他们的爱却是没能结出果实的树苗。本来已经发芽了，可由于环境的污染，加上肥料不足。这棵爱情的小树苗，就这样在生长不到一半就夭折了。

相遇，有一个好的开始，但两人的身份和背景决定了两人不能一直走到最后。扎克曾说过，要成为英雄就要拥抱梦想，还有，无论任何时候都不能忘记特种兵的骄傲与荣耀。后者跟我们没有什么联系。但我们要始终铭记，要成为英雄就要拥抱梦想。

明白你那天中午为什么要擦眼泪，明白你为什么这么喜欢最终幻想。

随着时间的过去，我们的关系越来越好，你每天都请我吃牛奶糖，然后又像只小狗一样可爱地望着我吃，然后又十分执着地问："好吃吗？""甜了一点。"我又总是漫不经心地回答，而你又总是沮丧地接过糖纸，跑到垃圾箱旁。在垃圾箱旁停留几秒，充满活力地跑回来，微笑着说，"明天给你带更好吃的。"大佬，难道你不知道你那小狗似的笑容有多大的杀伤力吗，是lv.max的笑容吗？

快乐的时间过得特别快，这句话说的太TM对了。时间一眨眼就到了15周，只剩20多天就中考了。也许你也察觉到我们在一起的时间只剩下一点点吧，所以你才会许下那个愿望。

"天文台说今天有流星，晚上一起出来看流星吗？"

"不要，晚上老妈不许出街，老妈说好男孩晚上是不出街的。"

"可是，就剩下20多天了，出来玩玩嘛！"

"我考虑考虑。"

其实我并不想去，但老妈说快考试了，放松放松身心，于是就把我赶出门了。在路上，我不停地在想：真的只剩下20多天了，一起的时间越来越少了。

公园里人海茫茫，如果你不是穿着那件标志性的白色连衣裙，我还真的找不到你。

"我就知道你会来。"

"我才不想来了，只是老妈赶我出来，我才……"

"别装了，我知道你是想来的。"

"…………"

"来，一起等流星吧。"

10分钟，30分钟。时间慢慢地过去，可根本就看不到流星。我摸了摸头发，十分无奈，但也十分高兴。就这么一起等着吧，这种安逸的感觉很好。

"啊！啊！流星，流星。"她发狂似地捉着我的手"快许愿啊。"她双手合十，虔诚地闭上眼睛。然后又张开眼睛，满足地说"好了，走吧。"

"唉，你刚才许什么愿了？"毕竟我还是十分好奇的。

"不要分开，永远在一起。"她的表情出卖了她，她分明就是觉得很惋惜。

"哦？不想分开，哈哈，一起再多读一年初三就行了。"

"……走吧，你送我回家。"读到初三了我还是一个正太，一个不会骑自行车的正太。她理了理裙子就跳上车，"出发！"

尽管她并不重，但我的水平我知道，要我载着一个活人在路上走，发生命案的几率极高。自行车一会走左车道，一会走右车道，想起来那晚没出交通意外，的确很奇迹。

"作为司机的礼物，你想要什么？"

"唱歌吧！不是有句很出名的话说，每个成功的男司机身后都有一个漂亮的女歌手吗！"

"少来啦，哪有这句话……那，你想听什么歌？"

当时我也够惊讶的，没想到连音乐考试也不肯唱的她，今天竟然为我而开嗓了，就冲着她这首歌，今晚冒着生命危险送她回家，值了。尽管我很想听high and mighty color的dive into yourself，但这对于她来说也太有难度了，"唱你喜欢的，我听着。"

"那我唱周杰伦吧，七里香好了。咳咳~听着哦！'窗外的麻雀，在天线杆上多嘴，你说这一句很有夏天的感觉，手中的铅笔在纸上来来回回'……好听吗。"

"…………"

"好听吗？"

"向流星许愿，真的能成真吗？"

"干嘛问这个，唉，停车到了。"

她就像小狗似的跳下车，理了理裙子，再次露出那lv.max的笑容，"再见咯，明天见。"

我就这样看着她回家，心里却有一种从没有过的不安：20天后，会变得怎样呢？

那个弥足珍贵的20天过去了，2年过去了，我再也没有联系上你。毕业典礼那天，你没有来。全班就你一个没有来，你是害怕见面后舍不得分开吗？听说你考上了河南的一所有名的高中，而我，还是庸庸碌碌的在广州读着那些二流高中。今年的同学聚会，你也赶过来，好吗？

我也曾尝试过打你的电话，但答话的却不是你，而且也不认识你。我也曾尝试过发留言到你的邮箱，但1年前的邮件至今还没有回复。我倒希望你的邮箱是被不法分子盗了，不然我很难想象你收到我的留言却一直没有回复。

之后，我常听周杰伦的歌，尤其是七里香。

那晚，送完你回家后，我又来到那个公园，对着流星许了个愿：回到过去，永远也不分开。如果不能，就请将你从我的记忆中删除。 □文/任凯

逝去的爱

深夜，一切喧嚣归于平寂。

我松开手中的鼠标，看着电脑屏幕中为了拯救爱人而被利用变为恶魔的少年旺达，一声长叹，陷入了沉思。

爱情。

一直不明白人们为什么会为爱情而流泪，但是到我自己亲身经历过爱情的离别后，我才明白，当你已经明确知道自己与所爱的人无法在一起，甚至是此生再也不能见一面时，已不由得你不哭。

我的大学生活无忧无虑，家中的PS2也被我决然地抱到了学校，可以天天享受第九艺术带来的快感，不必躲躲藏藏的玩。并且，我的生命中出现了一个重要的人，我的女友——琳琳。让我感觉到青春的无限美好。

碰巧琳琳也是一个彻头彻尾的游戏迷，并且ACT游戏玩的还蛮不错，她除了无双之外，最喜欢的游戏就是《旺达与巨像》了，OK,我承认它的艺术性的确已经达到了很高的境界，奔驰在空无一人的土地上，与天地搏斗的苍茫感与无助感让人震撼心扉，但是由于招式单调不够华丽，我一直没怎么去玩，记忆卡中的进度反而是琳琳比我更快些。

日子一天天快乐的过着。校园的草坪上记录着我们的欢笑，斑驳的树影下留守着我们的幸福，海边的沙滩，图书馆的阶梯到处洋溢着一对情侣的爱恋。喜欢她的笑，喜欢她的闹，喜欢她的任性，喜欢她的大方，喜欢她因为《火爆狂飙》赛车成绩比我好时的得意，喜欢她去偷偷跑到图书馆帮我查秘籍攻略时的认真……在她的支持与帮助下，我玩通关了很多游戏，记忆卡中的每个存档都是一种无法言说的甜蜜。我以为，幸福会一直如此。

然而，四年的莺飞草长过去，我，却要离开了。

毕业了，真是不知道该是喜悦还是苦涩。

我决定踏入社会，寻找工作，而琳琳则是听从了她家长的的安排选择了考研的道路。她说让我留在烟台，等她毕业后一起为以后努力。我答允了她，决定在烟台闯一闯。

然而现实毕竟不是学校，竞争的残酷性让我四处碰壁，大学生眼高手低的通病也存在于我身上，工作找了一份又一份，不是人家公司不要我就是我 摆不正自己的位置不愿去做平庸的工作。曾经学生时期的自大变成了现实中的自卑。我麻木的去应聘着一份份的工作，渺小感与挫败感整日伴随着我。我点燃一支又一支的烟，在弥漫的烟雾中，我看不清自己的未来。

我拿起了手机，发信息给琳琳“我感觉我要撑不住了。”

我没有说谎，我真的感觉要撑不下去了，银行卡里的余额已取不出一张大团结，身上的现金也随着时间的流逝在不知不觉地减少，更重要的是现实对自己心灵的严重打击，让我喘不过气来。

“我要是真感觉撑不下去了我会选择回家，起码有吃有住饿不死我，”我 在短信中对她说，“我会在家找一份工作从基层做起，努力打拼，到那时我希望你可以跟我一起回家发展。”

对啊，像我现在这样朝不保夕，有什么资格可以支撑起一个家庭?

我卖掉我的老PS2，却没有一同卖掉那张承载我欢乐的记忆卡。卡里存档的游戏大部分都被我通关，包括许多冗长的日文RPG，唯一没通的竟然是流程颇短的旺达与巨像。这张记忆卡存贮了我们的往昔，通过它，我似乎可以看到我生活了四年的轨迹。

PS2卖了，曾经一起嬉戏的时光也随之远去，剩下的只是怅然若失的我。

其实人和事都是这样，曾经深深影响过你，甚至曾经改变过你的命运，但是留不住的毕竟留不住，强自留下的只是一片忧伤的记忆。

猪肉涨价了，汽油涨价了，一切都在疯狂的涨价中。我失着业，身上的钱财也如心中的希望一般一点一点的流逝。这个世界太物质，干什么不花钱？吃喝睡的问题困扰着我，已经上升成为最需要解决的头等大事。我第一次感到了自己的渺小，就好似旺达与巨像中的那个少年面对巨像一般无力。想起游戏店橱窗中昂贵的PS3，想起飞涨到几千甚至一万多一平方的房价，想起满大街奔驰着的豪华轿车……自己的落魄越发的悲哀。

怎么就突然毕业了呢?

工作的要求已经被我降到了无法再低，但是大部分公司还是以我是应届生为由将我拒之门外，酒店的服务生也大都不要短期的。我突然感到一阵悲哀，更多的是自己养活不了自己的羞愧。

我决定去给琳琳打个电话，在去公话的路上，我路过一个小地摊，老板在炸着金灿灿的油条，油条的香味扑鼻而来。

“多少钱这油条？”

“一元两根。”

我望着那又细又小的油条，把刚伸进口袋的手慢慢抽出，正准备离开，眼睛的余光正瞄见一个衣衫褴褛的叫化子从他的要饭钵中摸出三元，买了油条与豆浆，蹲在一旁吃了起来。

我心头一震，所有的辛酸一股脑涌上心头。

我衣服口袋里面也有三元，但那是我准备打长途电话给琳琳用的。

此外，钱包里还有一张百元大钞，那是我留给自己回家时的火车票。

“我要回家了”，我在电话里说“你以后打算怎么办？”

那边先是沉默，令人发疯的沉默，然后，轻轻的话语宛如雷电劈在我的耳旁，“我爸妈想让我留在威海，你知道的，他们离不开我……”

之后的话语我一句也没听进去，只觉得心里空荡荡的。

我退了租的房子，买了回家的火车票，是第二天凌晨四点的车次。我身上的钱已经不够我再去睡一次廉价的旅馆。我拖着沉重的行李，凑合着在车站候车室里对付了一夜。我也不知道睡着了没有，只感觉五月的烟台，竟是如此之冷，甚至连月光都是伤人的。

火车开动了，我心里蓦的一空，这一走，不知今生还能否再见到那个人，而再见面时，我们双方又会是什么样子?

到家不久，我就又买了一台七万的PS2，也许是我天生喜欢游戏，也许是为了缅怀以往的游戏时光，但我心里明白，自己更多的是为了纪念一个人，纪念一段飘逝在风中的爱情。

思念也许是忘却的一种最奢侈的方式。

但是不知道为什么，我一直没有去玩通《旺达与巨像》。

直至今天这个深夜，我在新浪网的游戏频道胡乱点击，无意间看见了《旺达与巨像》的结局。

恶魔的黑影渐渐的消退，少年身不由己的向后翻着一个又一个的跟头，命运安排他无法再牵到少女的手，但是在生命的最后一刻，少年仍然毫不放弃的向心爱的人伸出双臂。

舒缓而悲伤的音乐慢慢响起。

这一刻，我心中一酸，强忍了许久的眼泪，终于支撑不住，夺眶而出。

曾经以为自己很坚强，但是当自己不得不面对现实，不得不面对天各一方的无奈时，才发现自己竟是如此的脆弱。

逝去的爱……

08年4月7日夜

无心

此文是以本人的亲身经历写就，谨以此文缅怀那曾经欢乐的游戏岁月并纪念已经逝去的爱情。

□文/冯毅豪

STATE

征稿声明

《Game Bar》栏目又开张啦！如果你对某个游戏有特别的感受，如果你对自己的游戏生涯有所感悟，并且你愿意用文字记录下这些的话，那就快点来投稿吧！投稿邮箱地址是：dr@vgame.cn，来信注明“Game Bar投稿”即可。

「大神」，玩过此游戏的玩家无一不称奇为神作，经过4年的开发时间，经过无数次的推翻和重做，终于以完美的姿态出现在我们眼前。那画笔系统确实让人感受到四叶草的创新精神。

时值本次Wii版《大神》发售，借助主机新奇的游戏方式，玩家们再次体验到了游戏中所蕴涵的文化氛围。游戏主要是结合中国和日本的神话神兽，在游戏中不难发现，如神州大地和十二生肖等都是出之中国的，如天狗和大蛇都是出之日本的，所以此文就是围绕着这些来写，题目为“神兽与鬼怪”。

□文/A9VG银牙白虎重兽



从《大神》畅谈ACG中的神兽鬼怪

操控森罗万象的神业——十三分神和十二生肖

游戏中的十三位神（包括大神的话就是十四位神了），每一位神都有不同的能力，统称为十三分神，十三分神的力量本来是天照大神所拥有的力量，但现在已经散落到世界各地，为了对抗妖怪，大神要再次把这些力量集合在一起。

游戏中的十三分神（那只猫除外）的形象相信大家都知道了，其实就是参考了中国的十二生肖。十二生肖作为一种古老的民族文化，其起源众说纷纭，从古至今也在很多历史文献中有所记载，那为什么十二生肖中没有猫呢？是因为十二生肖产生时，猫还没加入中国籍呢。

十二生肖的排列是：鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪。其排列的说法最普偏的就是根据动物的活动时间来排列，夜晚十一时到凌晨一时是子时，此时老鼠最为活跃。凌晨一时到三时，是丑时，牛正在反刍。三时到五时，是寅时，此时老虎到处游荡觅食，最为凶猛。五时到七时，为卯时，这时太阳尚未升起，月亮还挂在天上，此时玉兔捣药正忙。上午七时到九时，为辰时，这正是神龙行雨的好时光。九时到十一时，为巳时，蛇开始活跃起来。上午十一时到下午一时，阳气正盛，为午时，正是天马行空的时候。下午一时到三时，是未时，羊在这时吃草，会长得更壮。下午三时到五时，为申时，这时猴子活跃起来。五时到七时，为酉时，夜幕降临，鸡开始归窝。晚上七时到九时，为戌时，狗开始守夜。晚上九时到十一时，为亥时，此时万籁俱寂，猪正在鼾睡。以下十三分神也会根据十二生肖的顺序来排列，猫为最后。



断神

口咬巨剑的老鼠，其剑锐利无比，那把任何物体斩断，就算硬如石头也不例外，没有其斩不断的东西，且断神那灵活的步伐和身影，要断物体，只需一瞬，名为一闪。

子鼠 老鼠在东方文化中其位置占据第一的原因，在阴阳说中，从晚上11点到下一天的1点起为子时，也就是说子时连接着今天和明天，古人以奇数为阳偶数为阴，十二生肖中有十一只的脚指不是奇数就是偶数，而唯独老鼠前爪为偶数后爪为奇数，因此阴阳齐备，固有“昨日之阴，今日之阳”之称，故此老鼠与子时密不可分。



冻神

自用自在操控冰雪的牛，能把所有东西瞬间结成冰壁，还能在熊熊烈火中开辟出新的道路，名为吹雪。

丑牛 属阳。丑在时间中在1点到3点，这时为丑时，丑相当于动物中的牛，又有把东西连接在一起的意思，在季节中可以理解为一月，此时为冬季，也是一家团聚之时，为等待春天的到来而养精蓄锐。



击神

豪雷猛虎，身上皮毛直竖，虎纹犹如闪电，居高临下，威风凛凛，一声咆哮，哮声如雷，响遍灵宵，名为迅雷。

寅虎 属阳。在时间上寅是凌晨3点到5点，据说这个时候出没的老虎最凶猛，古人常在这个时候听到虎啸声。另外寅在十二地支中又是虎的意思，顾得名为寅虎。在季节上来说是二月，也正是立春的时候。



弓神

弓有月的意思，弓神有着能把大白天变成晚上的能力，此时便能进入只有晚上才能进入的地方，因此名为月光。

卯兔 属阳。十二地支中，兔是最柔弱的动物，在时间上计算是凌晨的5点到7点，季节上是万物生长的三月春季，卯除了有冒出的意思外还有太阳升起的意思，同时也是兔的意思。



苏神

龙神，能在水上画出一条水路，同时也能令水逆流和顺流，在获得其能力的那一笔正是有着“画龙点睛”之意，因此称为画龙。

辰龙 属阴。对中国人来说，龙是中国的象征。在十二生肖中，只有龙是虚构出来的，龙具有马一样的长脸，蛇一样的身躯，背上并有八十一片鳞片，意为“舞尽希望”。辰在十二地支中排第五，时间为早晨的7点到9点，正是太阳高照的时间，万物也将会在这一刻醒来。辰在季节中代表四月。



濡神

有着控制水的能力，其表现为吸水和降水，名为水乡和惠雨，水乡能移水灭火，惠雨则攻击。

巳蛇 属阴。蛇是龙的近亲，巳有奋斗的意思，在时间上是上午的9点到11点，季节中代表五月，正是初夏的开始，其中还包含着欣欣向荣的含义。蛇和马一样是火属性，但蛇是阴火，马是阳火。另外，大家还记得那著名的电视剧《白蛇传》吗。



风神

风神宫的“主人”，掌管着神风，虽然跑步快如疾风，但大蛇跑得比它还快，令其不得不自悲一会儿。

午马 属阴。午，顾名思义，时间正是正午的11点到13点，此时正是太阳最猛烈的时候，若以季节来说的话就是六月，正是农民忙着耕种的月份，因此马也有着生产力的象征，另外，马也是唯一一种能和太阳神共存的动物。



幽神

白色的绵羊，身上背着的胡芦里面装的其实是酒，虽然表面上是放慢时间，但实际上是把敌人弄得醉醺醺的，此乃雾隐也。

未羊 属阳。羊有着“羊致清和”之意，代表着清静祥和，这样就不难理解在游戏中放慢镜头时会出现“静”字了。羊的代号是未，时间为正午13点到下午15点，季节未仲下的七月，在十二地支中排第八。



花神

三只猴子一起说，因为是花神，所以都和花有关，只是用法和种类不同，分别是茑卷之力、水莲之力、花关之力。

申猴 属阳。申是象形文字，原本的形状是亍。代表时间为下午15点到17点，季节为八月。



燃神

像凤凰般华丽的火鸡，能控制火的力量，只要还有一点火，就算是冰壁也能将其融合，这便是燃神的能力红莲。

酉鸡 属阳。鸡之所以得入生肖行列，是因为它是人类最早驯化、畜养的动物之一，与人类生活密切相关。在中国文化中，鸡由于音与“吉”相近，被人们赋予了吉祥的意义。酉是下午的17点到19点，正是太阳日落西山的时候，因此方位也是正西，季节代表初秋的九月。鸡有先见之明，被视为预言的动物。



大神

游戏的主角，一百年前，和八岐大蛇的一战中因受伤而失去了实体，后借着神木村的守护神大神像而复活，为了拯救世界的生命而把失去的力量取回来。

戌狗 属阳。戌所代表的时间为19点到21点，正是如夜的时分，也是狗最精神的时间，代表季节是秋气高爽的十一月。



爆神

其爆弹辉玉虽然有着无坚不摧的破坏力，但却有着无比华丽的爆炸场面，如烟花般摧灿夺目。

亥猪 属阴。猪是十二生肖之末，是十二地支末位的亥。猪古时称豕。代表时间是21点到23点，代表季节为万物枯萎的十一月。而“亥”也代表“核”，意义为事物的中心点。



壁神

像猫能爬树那样，壁神的能力可以走过任何墙壁而不掉下来，但只能在有猫石像的地方爬

猫 在十二生肖被真正确定之时，中国还没有真正意义上的猫（即家猫），有的只有野生的猫科动物，如我们常说的山猫，真正意义上的猫是十二生肖确定之后才从外国传入中国的，因此在十二生肖中就没有猫这种可爱的动物了，在游戏中加入了壁神猫大概是因为四叶草为求创新的思路吧。

DO YOU KONW

关于邪鬼妖怪

在《大神》的世界里，就算是敌人怪物也跟中日两国的神话故事有关，但以日本的居多，中国的也是载自《山海经》的，如姑获鸟，而人物也是日本神话中很有名的，源义经，卑弥呼等。而里面的很多怪物都是同一系列的，只是换了个名字而已，如绿天邪鬼和赤天邪鬼。虽说敌人大部分都是怪物恶鬼，但有小部分就不是妖怪，如埴轮、土偶、地藏这些就不是，而是宗教器具或历史文物，但常被当作神体来用。

鼠

说到老鼠，相信有一只名叫米老鼠的大老鼠是无人不知无人不晓吧，米老鼠最初的造型乃是出自迪斯尼的同伴伍培·艾沃克斯的妙手，这个秘密直到迪斯尼死后两年才被人发现。米老鼠不但在动漫画中出现，就连游戏机上也有它的身影，早期的不说，在《王国之心》之前有一款以米老鼠为主角的PS横版过关游戏，很有迪斯尼动画风格，随后才在大家熟悉的《王国之心》中出现。

除了米老鼠外，还有一只蓝色的老鼠也是大家非常熟悉的，那就是世嘉的吉祥物超音速刺猬了，它的奔跑速度和冲击力已经是众所周知了，因此，超音鼠有多少尽量我们已经知道得很清楚了。

牛

说到牛，第一时间想到的便是《圣斗士星矢》的牛哥阿鲁迪巴，他虽然不算强大，但勇猛程度一点也不输给艾欧里亚，其善良程度也可以跟瞬相媲美，其忠诚度一点也不输给其余的黄金圣斗士，就算死也要守着金牛宫而不退一步，直到敌人消灭，才化成星辰，默默地守护着晚辈们。

NAMCO的《NAMCO x CAPCOM》里的毒牛头，和毒马面总是和沙夜一起作为BOSS登场，因此它也算是半个BOSS吧，虽然毒牛头并不强，但烦就烦在它有毒，只要一被它攻击都会中毒，除非战斗中选择战斗回避才能避免中毒。

虎

在游戏世界中虎的出现率比前两只要多啊，且都是实力很强大的，如《数码暴龙》里的白虎兽，《机战》里面的虎龙王等都是非常强大的圣兽。虎龙王的实力可是凌驾于龙虎王之上的，其攻击时的强大气势更是锐不可当，虎王乱击的强大破坏力可以把敌人直接打到地球核心，还没保护到地球之前就已经先把地球破坏掉了。

兔

兔子出现过的游戏，恐怕就只有《召唤之夜》里的兔子召唤兽了，此兔子的作用只有一个，就是把时间和速度变慢。除了《召唤之夜》外很难在其余游戏中找到有关兔子的踪影了，这里说的是兔子，不是《FF》那种半兔半人的生物。

龙

龙出现的游戏更是多不胜数，《机战》有真龙王机，《召唤之夜》有双霸龙和鬼妖界第九护龙等，《龙珠》里的神龙等等，且都是十分BT的存在，真龙王机可是有着自我意识的机械，除了实体龙外，还有就是作为气功表现出来的龙，例如紫龙的庐山升龙霸和悟空的龙拳，两人的必杀技都是把龙打出去的。

蛇

游戏中的蛇也实在太少了，少到基本上想不出来，如果包括人型的话还是有的，就是著名的蛇妖魔王远吕智了，其惊人的攻击力和霸道无比的攻击方式另玩家用得大呼过瘾，而真远吕智更是强大得没边，攻击带隐形带属性范围大，光荣是因为觉得上作的远吕智的AI太弱而故意强化真远吕智的攻击方式吧。

蕴涵中日文化之精髓 ACG作品中活跃的邪神鬼怪

天邪鬼

天邪鬼共分为五种，分别是绿天邪鬼、赤天邪鬼、黄天邪鬼、青天邪鬼和黑天邪鬼。其形象都是像猴子一样跳来跳去，兴趣是喜欢骚扰人类，扰乱民间，是一种给人类带来灾害的低级妖怪。绿天邪鬼为吹笛子，黄天邪鬼则拿着琵琶，比绿天邪鬼讨厌，用琵琶弹奏出妖魅的音色来迷惑人类。黄天邪鬼则喜欢躲在民间的地板下，待人睡着后便开始敲击太鼓，让人无法入睡，是非常讨厌的妖怪。而青天邪鬼则是飞在空中，向地上行人扔脏物，吐口水，做尽各种卑劣无耻的行为。黑天邪鬼是天邪鬼中的最高位，和前面四只以捣乱为主的天邪鬼不同，黑天邪鬼的主要行为是杀人。

天狗

一个令人熟悉的名字，在《大神》中则分为乌天狗和大天狗。乌天狗又称小天狗，身高约25公分高，大概就跟一个小孩差不多身高，头有耳朵有尖嘴手脚有爪子，背后长着翅膀，可以站立，在日本神话中是一名修行者，常拿着笛子吹奏，是迦楼罗王的部属卫兵，而在游戏中的设定则是由死者的怨念化成的妖怪，剑术了得，经常袭击路过的旅人。2005年5月21日在和歌山县御坊市之历史民俗资料馆就展出过乌天狗的木乃伊，其存在就和河童差不多。大天狗是在深上中修行的修行者，能利用妖气来进行变化的妖怪，法力相当高强。

天狗在其余游戏中也有出现过，如SNK的《龙虎之拳》，最终BOSS便是天狗，虽然我们都已经知道他的身份是谁了。在著名的美女格斗游戏《死或生》中的天狗万骨坊同样是作为BOSS出现。另外还在EGO的《出云战记》和《X神乐》（都为H游戏）中以敌人的身份出现，都是很强大的角色。天狗的特征就是那长长的鼻子。

姑获鸟

说白了就是怨妇一名，在《大神》的设定中是腰间挂着唐伞（其实是太刀）的鸟头女人神的妖怪，而在神话中却是个死去的产妇的怨念所化成的妖怪，出自《山海经》，别名牛车，俗称九头鸟，喜欢把老百姓家里的小孩抱去抚养，看中哪个小孩子，就在他的衣服上留下血点做记号，据说她只会在7、8月中行动。它本来应该是十个脑袋的，但是有一次被一只猛犬咬掉一个头，所以以后民间都以九头鸟做俗称，被咬掉的那个脖子至尽鲜血直流。西游记里扫塔辨奇冤那一章故事中出现的九头虫驸马是吴承恩根据民间传说自行改编的人物，故事里被哮天犬咬了逃之夭夭，不过TV版里可是死了的。在我国曾经有人宣称真的见过实际的九头鸟，地点是武夷山神农架，但实际真伪不明。

轮入道

在《大神》中分为很多种，分别有朱目、冰唇、雷耳和天狗，其实就是车轮型的眼耳口鼻罢了。在神话中轮入道经常以老人的姿态出现，其真正身份就是车轮型妖怪，原本的身份是一辆马车的车轮，因为一次被强盗抢劫，马车着了火，跌下悬崖，从此便成为了着火的车轮怪，轮入道是晚上才出现的妖怪，据说见到轮入道的人，不久自己或他的家人或他身边的人就会失去双脚。在动画片《地狱少女》是作为阎魔爱的交通工具。而在《机动新撰组萌剑》中是只低级妖怪，第一集出现的第一只怪物，被近藤勇子秒杀的垃圾。

埴轮

埴轮是古代日本的坟墓顶部和四周的陶瓷器皿的总称，填轮又分为圆筒型填轮和造型填轮。圆筒型填轮是空心的，出现在弥生时代后期，最初是用来做祭祀的陶器，后来为了拓展古坟，于是便在坟墓周围排列出一至三层，后来更排列到濠沟外堤。造型填轮则是有着各种各样的造型，有屋型填轮，有船型填轮，有动物填轮和人物填轮，盛行于5世纪后，6世纪时在关东地区特别盛行，大量制造优美的填轮充斥着整个关东，而有些地方却很少，如九洲，但由填轮演变过来的造型石像却很受欢迎，有点像我国的兵马俑，但规模就没有那么庞大，6世纪后就再也看不到填轮了，日本古坟文化从此消失。埴轮祭是为了让现代人重新认识古代的辉煌，在1982年开始的。町民装扮的古代人清净身心，在街上游行，互相抱有感激和尊敬的心情，还有各种各样的仪式和活动。

在《大神》中的填轮战士，是因主君死后要把活人放在一起陪葬，活人被生生地埋死，因此死者的灵魂化成了怨魂付在填轮上，特别是战士的怨魂最为强大，填轮战士是一种被战士怨魂寄宿在体内的妖怪。

赤鬼、青鬼

这两只鬼在日本有一个民间故事，赤鬼和青鬼是好朋友，它们一起同居在山上，虽然身为鬼，但赤鬼非常喜欢人类，然而人类却很怕它，不为什么，就因为它是鬼，而且长相非常丑陋，是人见到都怕，每次赤鬼伸手想和人类交朋友，人类却以为他要吃人于是便把它赶走，做鬼却做得这么失败，真是可悲。随后某一天，青鬼像发了疯似的对村庄进行大肆破坏，抢人类粮食，为非作歹，还要把漂亮少女带回山上，赤鬼知道后立刻赶来阻止青鬼，还把青鬼打伤了，受了伤的青鬼只能撤退，后来人们才知道了赤鬼的好意，于是便和赤鬼成了好朋友，青鬼看见这场面也放心离开这里了，之后赤鬼再也见不到青鬼，这件事是因为青鬼看见赤鬼闷闷不乐才和赤鬼想出如此方法。

在《大神》中赤鬼是一只戴着面目狰狞的铁面具的红色妖怪，双手拿着狼牙棒，给人一种粗野狂暴的感觉。青鬼和赤鬼一样，但青鬼的牙齿比赤鬼漂亮多了。大家有没有联想到《鬼神童子》中的前鬼和后鬼呢?

鬼灯

这名字大家的第一印象可能是印着鬼样的酒精灯之类的吧，如果是按照《大神》中的鬼灯设定的话就不是了，鬼灯原是一种植物，原产地是东南亚，是一种温带植物，生存能力强，可以用来观赏、栽培和食用。鬼灯在中国也叫红色小提灯，因为其果实是红色的，其形状像灯泡一样。鬼灯的草长约60~80CM，大概在6月~7月能开出淡黄色的花，花为六角形。鬼灯的果实虽然能吃，但对妊妇来说是禁药。鬼灯的果实从平安时代起便被作为镇静剂用，到了江户时代被作为堕胎剂用，而现在却有着预防咳嗽、解热，防风湿的作用。在日本的一些佛教习俗中，把鬼灯的果实放在灯笼中，然后用竹竿吊起便成为了死者的提灯，顾名思义，此灯是为死者而提的。

在《大神》的设定中，鬼灯便是被妖气所依附的一种妖怪。

牛头鬼

来至地狱的使者，率领着大批狱卒的统率者，在

马

古今中外的名马多的是，三国有赤兔，战国有松风，都是马中极品。《FF》中奥丁骑的战马也很有魄力。另外不得不提的就是《通灵王》中道莲为了能让马孙的座骑黑桃和自己的座骑白凤相融合而把白凤调教成通灵马，再让马孙依附在白凤上，使马孙的实力突破了自身极限。

羊

以羊形态出现在游戏中的恐怕只有《真女神转神》系列的撒旦先生了——反叛耶和华的堕落天使。他曾是上帝座前的六翼天使，负责在人间放置诱惑，后来他堕落成魔鬼，被看作与光明相对的邪恶、黑暗之源。

猴

除了《龙珠》的大猩猩和《召唤之夜》的桃天大圣外，最近出现的就是《无双大蛇魔王再临》的大圣爷孙悟空了，他的速度全场最快，攻击方式非常有特色，攻击终结后的"猴望"可是他的招牌动作呢，大圣的设定不强也不弱，无论哪一招就算重复使用都不会觉得无聊，这就是本作中大圣的魅力所在。

狗

任天堂的《任天狗》，这游戏的确令不少MM为之疯狂，一玩上手就完全无法停下来。还有就是《侍魂》中加尔福特的爱犬巴比，是一只百斩不死的神犬，还能召唤小狗出来一起攻击，和加尔福特打根本就说不上什么公平。还有一只就是在《西游记》中二郎神的搭挡哮天犬，它的强大连大圣爷也退让三分。

猪

大家还记得《光明力量EXA》里面那些可爱的猪吗？还记得水树和田川被大野猪追的那一幕吗，萌到爆啊。正巧，《EXA》发售那年正好是猪年，而游戏中无时无刻都能看见小猪，或许这是制作人还了迎合猪年而做的吧。

猫

格斗游戏《恶魔战士》中的猫娘佛利西亚，有着性感惹火的身材，可爱的脸孔，萌到爆的声音，且工夫非常了得，在动画片中还和丧尸萨贝鲁一起对付敌人（也就是人类），后期还和狼人一起对付成群结队的机器人福波斯，在游戏中的表现速度敏捷，连续技爽快，还可以喊出姐妹们进行群殴，胜利后的那抓老鼠动作更是萌倒了一群宅男。



↑大神虽然是一只狼，但渊源上与狗属于同类，生物学上说狗是由狼经过长年驯化后演变而成的，现实中最常见的狼狗就依然保持着狼的凶猛习性。

鬼当中非常有名，体形极其庞大，四手四脚，手持两种不同形象的法杖，能喷出连灵魂都能冻结的冰之息吹。《FF7》中的伊夫利特跟这牛头鬼有些相似，但属性刚好相反。

鵺

它是日本古代传说中的怪物，有着猿脸狸身虎腿蛇尾，没有翅膀却能飞翔，叫声像鸟。《平家物语》中记载，平安时代的末期，近卫天皇所住的御所清凉殿也被这种怪物频频骚扰，天皇对鵺束手无策，只能请来当时首屈一指的妖怪退治大师——源赖政，源赖政用山鸟的尾巴做成的箭矢成功地把鵺射杀，为了表示感谢，天皇把狮子王（日本名刀）作为奖品赏给了源赖政。在现代，据说有位西洋人在京都俯亲眼目睹了这种怪物，说有着老虎的身体，一双大翅膀和一条蛇尾，但是真是假还没得到正实。

在《大神》中的鵺是一只被妖气依附的茶壶。在PS2游戏《妖鬼姬传》中也有出现，加入我方后名为雷兽，传说中鵺的另一名称也是叫雷兽。

守护土偶

土偶，一种人型土制品，日本绳纹时代的遗物，形态近似人形，躯体成板状，多数以乳房和臀部夸张突出的女性为形象，通常人们用来当地母神来崇拜。海外的考古学家将其翻译为ceramic figurine，即土偶。土偶虽然在绳纹时代早期出现，但全盛时期却是在弥生时代。据国立历史民俗博物馆调查统计，在日本全国出土的土偶就有15000具，出土地点分布在东日本、西日本和吉见台遗迹一带，一次出土的土偶就有600具以上。现在出土的土偶大多数都已经被破坏了，特别是脚部。土偶的大部分部位都有着不同的表达意思，如女性的生殖机能代表着丰收、多产的意思。

在《大神》中的守护土偶同样是被妖气依附才能自由活动的（与其说自由活动不如说是被控制）。而在CAPCOM的著名格斗游戏《恶魔战士》中的土偶机器人福波斯是BOSS之一，提型虽然庞大但动作一点也不迟钝。在动画片中更是一种量产型机器人，虽然不强但数量近乎于无数，真正强大的是最后登场的巨型福波斯。

雪童子

著名妖怪雪女的孩子，一般称为雪子，以女孩子的形象出现居多，其外貌就是雪女的LOLI版，年龄大概在10岁以下。冬天时和雪女一起出来游玩，而且还很喜欢和人间的小孩子一起玩，毕竟雪童子也是小孩子，所以对人间的小孩子是无害的，但如果被人间的小孩子带回家的话那就麻烦了。在《地狱老师》中雪女就因为冬天的缘故妖气过盛而生出了一堆雪童子，媒体为对夜野老师的思念，因此生出来的雪童子都是男的，而且眼睛和夜野老师一模一样，让人哭笑不得。

管狐

大妖怪九尾狐使役的细身狐狸，通常称为饭纲。

管狐很可爱吧，但当你知道其做法时你就反而会为那只狐狸可怜了。首先是把一只活狐狸埋在土里，只露出头部，然后在其周围放上可口的食物，让其只能看不能吃，让它对你的憎恨达到最高峰，通常为7天，然后就可以杀死它了，手法越残忍越好，这样狐狸的怨念也会越高，狐狸死后立刻用封魂咒把它魂魄封印在种神像中。大概到四十九天后，狐狸的灵魂应该会服从你了，这时便可以随便使唤它，管狐可以控制人的思想，让其精神分裂。但要注意的是，动物灵是非常凶残的，一旦有机会，管狐便会报复你。

最令大家所熟悉的莫过于《地狱老师》中伊津奈所养的管狐了，她对自己养的管狐非常有自信，然而她在利用管狐收集资料的时候被夜野老师捉了一只回家，并生下了一只小管狐，至于那只小管狐被夜野老师养成什么样子，看过《地狱老师》的各位都应该知道了吧。

剪舌爷爷、剪舌奶奶

在游戏中就是生活在黑雾笼罩的地方的爷爷奶奶.而这来自于日本民间的一则寓言故事[舌切り雀](剪掉舌头的麻雀)。

故事是这样的,一只受伤的麻雀被一位老爷爷带回家(也就是剪舌爷爷)细心照料,而渐渐的老爷爷,老奶奶就和这只麻雀住在了一起。一次因为麻雀吃了浆衣服的糊，老奶奶生气得拍的一声剪去了麻雀的舌头，麻雀哭着逃走了。老爷爷觉得被剪子剪舌头实在太可怜了,就去竹林(游戏的麻雀城就是在竹林啊)找那只麻雀.麻雀很感谢老爷爷,决定给他礼物,麻雀拿出了一大一小两个衣箱让老爷爷选择.因为考虑到大的带不动,老爷爷拿了小的,回到家中打开一看发现都是黄金，老奶奶看到后责备老爷爷为什么不拿大的衣箱，说着决定自己也去找麻雀.老奶奶拿到了大的衣箱,没有等到回到家,就迫不急待的把箱子打开,结果里面出来很多怪物,老奶奶吓晕了过去。总的来说这也是一个日本流传比较广的寓言，游戏只是借了这个设定，与实际剧情似乎关系不大，倒是老奶奶成为怪物了。

女郎蜘蛛

属于动物界，足节动物门，铁角亚门，蜘蛛纲，蜘蛛目。女郎蜘蛛是真实存在的，只不过是一只真蜘蛛而已，它的网非常大，直径约1米，蛛丝为黄色，受到太阳光直射后呈金色。蛛网的形状为放射圆状，女郎蜘蛛的网和其它蜘蛛的网一样有着强力的粘性。女郎蜘蛛身体颜色为黄黑相间，腹部为椭圆长形，颜色是黄色和灰青色相间，喜欢夏季活动，秋季产卵。在《大神》中是八岐大蛇的手下。

九尾狐

在中国和日本的传说中，常出现的九尾狐是可以变成艳丽的女人来迷惑男人的（详见封神榜），当一只狐狸活过1000年便会化成九尾狐。纪元前2世纪~3世纪，中国著名的地理书《山海经》就有记录过这种动物，在南山经中记载说[有兽焉、其状如狐而九尾、其音如婴儿、能食人。食者不蛊]，如果能从中理解的话就发现九尾狐并不是妖怪，[能食人]表示能威吓敌人，[食者不蛊]表示吃了人的肉可以不受邪气侵袭。这就是九尾狐和图腾信仰相关的巫术。之后在中国各王朝的史书记载中，九尾狐常以瑞兽的姿态出现（在之前，中国已知的瑞兽只有麒麟和天禄）。

在日本，最为大家所熟悉的九尾狐就是玉藻前了，有关玉藻前和白面金毛九尾狐有关的传说在江户时代中常在歌舞伎等娱乐题材中见到。之后，玉藻前就是九尾狐的代名词了。还有一说就是玉藻前、妲己、华阳夫人是同一人物。

九尾狐的名声之所以出现道德背反，还是缘自它过于漂亮，木秀于林，风必摧之；行高于人，众必非之。这固然不是漂亮外貌的罪过，但引导漂亮走向的内在媚术，即使在幻影中也在不懈工作。这种媚术可以脱离皮囊的束缚，像风一样刺肌砭髓，令人中蠱。九尾狐出没时有一个特征，是会有沙沙声，像是鸡毛掸子擦过紫檀木桌面的声音。因为狐狸练成人形，最难修炼的，就是狐狸尾巴！尾巴有九条，既显示了它狐媚的深厚功底，又暗示了它向人类借助阳气时的困难，因为尾巴的繁复很容易使其露出马脚。因此，其尾巴的构造恰恰符合古文化的辩证法：能力越高，麻烦就越多。和九尾狐有关的动漫游戏非常多，上面经常提到的《地狱老师》就是其中之一，正如前所提，玉藻前就是九尾狐，初期是夜野老师最辣手的敌人，到后期却和夜野老师一起并肩作战，在剧场版中还和雪女一起战绝鬼，这一幕实在令人感动。

《NAMCO X CAPCOM》中的小牟就是活了1000年的九尾狐，九尾狐要在1000年后化成人形就一定要每隔100年吃一个男人心脏，吃够100个就能化成人形，但在很多故事小说中通常都会在吃第100个时失败，想必小牟是已经吃掉了100个男人的心脏了。

另一个PSP游戏《中华雀士~天凤牌娘~》白脸金毛九尾狐就是最终BOSS，其无耻在于当你要胡出的时候九尾狐就会使出“强制终局”的逊赖招。

还有就是近期发售的《无双大蛇》了，妲己的C1无耻到极点。

八岐大蛇

《大神》中的日文名为**ヤマタノオロチ**，中文意思就是八岐大蛇，而大蛇有叫远吕智（**オロチ**），因此又可叫八俣远吕智。

日本神话中登场的传说中的生物，拥有8个头，眼睛如同“酸浆草”般鲜红，背部上则长满了青苔和树木，腹部则溃烂状流着鲜血，头顶上则常常飘着天丛云，身躯有如8座山峰、因此又叫8峰，8条山谷般的巨大。非常喜欢喝酒，这就是对八岐大蛇的形象描写。

关于须佐之男命和八岐大蛇的故事相信大家都很熟悉了，那我就不浪费篇幅了，而和大蛇有关的ACG数量和上面的狐狸一样多，这里就简单介绍几部吧。

《通灵王》中，习得了巫门遁甲的木刀之龙灵力大增，而他的搭挡蜥蜴郎也成功地精灵化，结合龙的巫力便成为了威风凛凛的八岐大蛇号。

著名格斗游戏《拳皇97》中，大蛇便是最终BOSS，其实力只有亲身体验过的玩家才知道。

《无双大蛇》，这已经是一款众所周知的游戏了，可能大部分玩家也是从这游戏中得知大蛇又叫远吕智的，然而之前如果问远吕智是谁可能还有一部分对日本神话没怎么研究过的玩家来说是不个知是哪号人的东西。

写到这里，以大神为引子写的神兽怪物也到此为止了，虽然这些东西集起来能写一本书那么长，但因为篇幅限制所以只能简单地写了，中国和日本的神话故事是很博大精深的，不是三言两语就能说清楚的，所以，大家若想理解更多的话还是建议多看些关于此类文化的书，本文只是提供一个思路给刚接触这类文化的朋友参考而已。

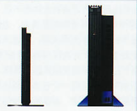


豪游根 VOL.11

主持/北斗



PS2游戏禁止！英格兰球队的新纪律！？



据悉，英格兰的现任国家足球队主教练，在足球界向来以对球员要求严格甚至近乎苛刻而闻名的61岁高龄的法比奥·卡佩罗，为处于集训期间的英格兰队颁布了新的7项新纪律。在这7项新纪律之中，除了“集训期间谢绝包括媒体、记者、朋友甚至队员的亲属的一切访问”、“队内球员每天必须在同一张桌子上进餐”、“所有球员必须准时准点吃饭”、“严禁在球队下榻的酒店内穿着短裤到处闲逛”、“训练期间必须穿英格兰队比赛服”、“严禁在公开场合用手机打私人电话”之外，竟然还有一条是严禁球队的队员们玩PS2游戏！

在许多球员眼中都被认为是不近人情和专制代表的法比奥·卡佩罗向英国相关的报道记者表示，他制定的这些新纪律是为了进一步增强球队队员之间的凝聚力以及帮助队员集中精力。



至于有记者向他提问说，为什么要禁止队员玩PS2游戏时，他的回答是PS系的主机在队员之间有很高的人气，大家都非常喜欢玩PS2的游戏。不过要是由于这个原因耽误了球队重要时期的集训，就太糟糕了。为了能让队员们避免“玩物丧志”，还是采取强制性的措施比较好。



美军用Wii招新兵 实际效果不理想

据美国一家网络媒体报道，美国陆军前段时间在招募新兵的时候曾经用Wii当诱饵吸引志愿者，但宣传的效果并不理想。



根据该媒体的报道，美国陆军在德克萨斯地区招收入伍志愿者时，在官方网页上举行了一个“得到Wii的机会”的抽奖活动。只要登录这个网页并参加上面的活动，就有可能获得任天堂的Wii主机。不过，该活动的举办方声称，这项与Wii相关的活动与招收新兵的事务本身并没有直接关系，而只是一种吸引公众注意力的手段。“这项活动的目的并不是‘让大家参加陆军’，而只是‘让大家有机会得到Wii游戏机’。想宣传一件事的时候，首先要让大家关注，这是非常重要的。”这项活动的负责人巴特·基耶斯（Bart Keyes）对媒体作出了这样的解释。

据称，在这项活动刚刚策划时，主办方原本准备使用iPod作为奖品，但后来听从了委托业者的提案，改为使用Wii。不过，这项活动的反响并没有达到主办方的预期，用户们的反馈非常少，主办方已经准备于5月中止这项活动。根据近年来的报道，美军似乎正在为人员不足而苦恼，因此非常重视新兵招募活动，并想出了各种宣传手法，其中也包括参与PC游戏《美国陆军（America's Army）》制作等游戏领域的活动。不过，很多媒体评论家都曾经指出，用游戏为军队作宣传终究是下策，为了游戏而参军的人并不会很多的。用游戏在其它领域中进行宣传在近年来已经是司空见惯之事，但使用时还是要注意对应性，以免陷入事倍功半的窘境。



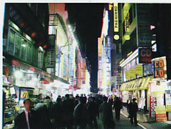
日本秋叶原秩序失控 警方与社会极大关注

据日本媒体报道，聚集电器街与游戏、动漫众多爱好者的秋叶原，由于假日徒步购物区近来出现一些无法无天的状态，受到日本警方与社会关注。这些状况包括充满高音量的音乐与技能表演，或是刻意露出内衣、以吸引人拍照的女性，甚至还出现以改装模型枪射击的状况。

日本媒体指出，像在星期日中午过后，秋叶原徒步购物区就会出现许多拿着乐器的年轻人开始占领地盘，看到警察巡逻过后，才开始演奏、吸引人群，然而这些未经许可使用道路进行表演，又造成人群聚集、妨碍通行的话，其实是违反相关交通法律的。

另一种引发争议的现象是，在秋叶原女性身穿女仆装、护士服供人拍照已经不稀奇，有的甚至刻意露出内衣，更甚者有的干脆直接撩起裙子、露出丁字裤与屁股，摆出姿势来吸引大量的男性拿着手机或是数字相机，以仰角角度或俯角瞄准“最佳拍摄”部位，猛按快门，而此举也吓到了外国观光客，因而在日本引发讨论。

甚至上个月底在购物区最热闹、人潮汹涌的时候，竟然传出有人拿着模型枪在彼此射击的状况。



日本媒体报道，当地有店家认为目前状况已经接近无法无天，警方接获民众检举的数量也有增加的趋势；虽然日本警方表示，目前并不会立刻考虑立即废止徒步购物区，而会先采取听取各方意见的方式来讨论，并加强巡逻，但日本开始出现支持废止徒步购物区的声音。



CESA统计预测日本游戏玩家占人口三成

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)今日公布，与韩国游戏产业振兴院(KOGIA)合作的“2008 CESA民众生活调查报告书—日本、韩国游戏用户与非用户调查”，日本游戏人口显着提升、占总人口30.3%。该调查以3岁到79岁民众为调查对象、共调查了1060个有效样本，其中回答有真实玩游戏者达30.3%，报告以人口数推算约达3739万人，该数值在2006年则为28.4%，报告推测是因为新游戏类型而带动了游戏人数的增加。值得注意的是不管是“3岁到9岁”还是“50岁到59岁”各个年龄层玩游戏的比例都在上升，甚至在60岁以上的男女民众也有7%玩游戏，显示出近来游戏厂商致力开发更大众化、年龄层更广泛的游戏努力已经得到了一定收获。



报告书显示，韩国方面回答现在正在玩游戏者比例高达 66.6%，当问到正在玩什么样的游戏时(可复选)，78.2% 回答线上游戏，45.2% 为手机游戏、43.9% 为电脑单机游戏或区域网络游戏，掌上型游戏(PSP、NDS等)则为 37.3%，电视游乐器为 24.1%。日本调查玩游戏者所拥有的游戏机(可复选)，以回答NDS最多、比例为 49.9%，其次为 38%回答PS2，对于未来期待或关心的新游戏类型，40.6% 学习或知识类，33.4% 为有助锻身体或健康管理，28.2% 期待可以拿着遥控器活动身体，还有 26.7% 期待结合食谱、辞典、地图等实用导向内容。



极其不厚道的《战场的女武神》限定版

《战场的女武神》是SEGA《樱花大战》制作小组所制作的原创新作，以虚构的1930年代第2次欧洲大战为背景，采用水彩风格3D着色法来呈现游戏背景的欧洲风光。这款PS3独占游戏已经偷跑，其限定版价格为9980日元，限定版将包括女主角80mm大小的手办及战车模型一款，还将附赠一本全彩32开的原画设定集。但要说的是，这款限定版游戏极其不厚道，如图，人物模型和战车模型均很粗糙，而且比例超小，原画设定集也只有区区的30页，而且里面除了一些人物角色的原画基本没有任何有价值的图片，相比《无双OROCHI魔王再临》的豪华限定版的诚意简直有天壤之别！





要想富，别做策划做程序！美国游戏从业人员收入现状

最近《游戏开发者》杂志公布了对2007年美国游戏业界从业人员的工资收入调查报告。根据这份报告的数据显示，2007年美国游戏界年均收入约为73600美元，高于欧洲和加拿大同行的工资水平（分别为50200美元和61700美元）。

在美国游戏从业者当中，程序设计师以80900美元的平均工资水平高居首位。音乐设计师和美工人员分别以71300美元和64700美元的平均工资紧随其后，而且近两年来游戏界对于具备6年以上工作经验的资深美工人员的需求大幅度增长。报告分析指出，由于近两年正是主机硬件更新换代的阶段，次世代游戏作品对于画面、音效有着更高的要求，故而推动了音乐、美工人员的“行情看涨”。相对而言，游戏策划人员的平均年收入就显得可怜了一些，只有62000美元左右，比起程序设计师来要少了将近1/4。而造成此现象的原因据推断是因为近年来游戏开发规模日益庞大，每款游戏所需的策划人员数量都大为增加，个人的分工则更加细致，因此导致了平均工资的降低。





缅怀ZARD主唱坂井泉水周年祭

一年前的5月，曾经为《灌篮高手》、《名侦探柯南》和很多日剧演唱过主题歌的ZARD乐队主唱坂井泉水不幸去世，享年40岁。坂井于91年出道，她的歌声节奏明快、充满活力，几乎ZARD所有的歌都是由坂井一个人作词，她的歌词大多是鼓励人们勇敢的面对生活中遇到的挫折，而不是一味哀怨哭泣。十年间，坂井8次夺得日本排行榜的冠军，不过与她的名气相反，她本人在生活中甚是低调，不仅从来不接广告，而且总是深居简出、从不在电视和杂志中露面，所以人们无从得知坂井的相关情况，甚至不知道她的确切年龄，但是发唱片时一定会引起轰动。

坂井的不幸去世在日本的老百姓中引起轰动，为了纪念她，2007年末的红白歌会上将她的MV作为参战歌曲搬上了屏幕，感人至深，这在NHK红白歌会的历史上还是首次。歌会上，一段简短的视频向不熟悉坂井的人们介绍了她生前的情况，房间四周的墙壁上贴满了各种各样的歌词，桌子上、地上都是与音乐有关的物品……

坂井最初出道时以东映卡拉OK皇后、日清赛选美冠军闻名，但是她却没有走女星接片、拍片的老路，为了实现自己的梦想，她选择的是一条充满艰辛的荆棘之旅，最后终于成为了一个著名的歌手、词人。

人的精力始终是有限的，如果为自己喜欢的事情投入100%的精力，一定会有个好结果。坂井姐姐，谢谢你教给我们这个道理，一路走好。



→追求理想的坚强信念从坂井坚定的眼神中显露无疑。



韩国知名男星元斌将为韩版Wii形象代言

任天堂韩国分公司于4月14日正式宣布了Wii主机将于4月26日在韩国上市，Wii自2006年底在日美欧地区推出后，本次终于第一次在亚洲地区上市，并且这次韩版Wii的首发，将邀请知名韩国男星元斌作为韩国地区的Wii的形象代言人。

元斌原名金道振，出生于1977年，毕业于百济大学广播戏剧系，信仰基督教，闲暇时喜欢打篮球，摄影及玩电子游戏。他是韩国众多影视偶像中唯一得到中日韩三地FANS一致认可的明星。出生于江原道旌善的矿工家庭，高中时因参加电影演出而出道。1995年元彬参加第一届韩国无线电视台新人选拔赛而脱颖而出，正式踏入演艺圈。他被称为“韩国的木村拓哉”，因演出韩剧《爱我好不好》后，在韩国急速窜红。其干净利落的外形加上他性感的嘴唇及谜样的元斌眼神，已成为众多年轻女性FANS心中的幻想对象。其影视代表作有《杀手公司》，《太极旗飘扬》，《我的哥哥》等等。本次元斌为韩版Wii进行形象代言，相信借助其在韩国地区年轻人心中良好的形象和人气会让Wii更顺利地在韩国站稳脚跟。





代号“牛顿”?! XBOX360电子感应手柄

就在前不久，MTV News放出消息说微软正在秘密研发X360的动作感应手柄，并公布了一张据称是新手柄设计草图的图片，其外形与现在Wii的遥控器手柄十分相似。虽然相关的传闻在业内已经不再新鲜，但MTV的报道还是吸引了相当多的关注。

接着又有新的迹象显示X360遥控器手柄似乎确有其事。8bitjoystick，一家因与微软内部人士关系密切而闻名的私人博客透露，X360新手柄确实存在，微软内部的开发代号为“Newton（牛顿）”，计划于今年冬天对外正式公开。

8bitjoystick的博主还透露，微软的遥控器手柄是与Gyration公司（Wii遥控器手柄的原始设计者及技术专利持有人）联合开发并获得了相关的授权，新手柄使用了前端LED传感器、动作加速及陀螺仪，此外还包括两种无线连接技术。任天堂的Wii手柄使用蓝牙作为传输手段，X360遥控器手柄还将使用微软所持有的另外一种传输技术专利。8bit-joystick还猜测，新的X360手柄依然将使用5号电池，而且在设计上将与目前市面上贩卖的Play & Charge电池充电套装相兼容。

由于微软官方至今依然拒绝发表看法，因此所有相关消息眼下还只是传闻而已。不过就目前的形势来看，微软推出这种产品可谓利多弊少，即便是最终失败，损失的也无非就是一笔几乎可以忽略不计的权利金，但如果成功，那么威胁的不仅仅是索尼，也包括任天堂。



小岛の视点 Vol.07

黎明前重温父子间亲情，一则广告所引发的联想。

Hungry for Some Snake?



2005年10月6日

终于踏上了返回东京的汽车，大家在车内奏起了鼾声的大合唱，此刻一切烦恼都被抛到了九天云外。

夜里回到了住所，我不在的这两天里，积压了很多邮件和决策书，堆的像山一样高。看来，在那须的宝贵的休息时间真的是来之不易啊。

公司内外的联系邮件都要我一个人来处理，我是联系着公司内外的十分重要的一环，如果我这个联系点中断了的话，那就很难再重新恢复了。

《MGS4》的制作已经快结束了，而且，《MGS3》和《MGA2》的特别篇都已经到了收尾阶段，真是时间紧迫啊。

既有马上就要收尾的游戏，也有即将开始的新项目，开发的开始阶段和开发的结束阶段给人的紧张感都是一样的，而且在我看来，双方放出的气场都差不多。东西诞生之前和诞生之后虽然是完全不同的，但实际上其中隐藏着某种相似的感觉。

开始的地点和结束的地点也没什么太大的区别，



辛苦的，是这两者之间的创作过程。

只要是创作一件东西的话，起始和结束的时候都能看见，而最痛苦的过程总是不为人所知。就像我们看不清自己的未来和过去一样。创作的时候，前进的道路上如果出现了问题，到底是应该继续前进呢？还是后退就此收手呢？没人能给你答案。我们时常陷入这样的迷茫中，所以也会有无法到达最后的终点而半途而废的时候。每次到达了终点，一切努力就要有个结果的时候，马上又要面临着新的开始。

不知道我所解释的开始和结束，大家明白了没有，我十分看重这两种关系，我希望大家也能品味到这其中的意思。开始和结束已经深深刻在我的脑海中，使我无法忘记开发的过程中的艰辛，在这其中所结成的真挚友情，以及在即将开始的新的开发中会继续体会到的种种乐趣之处。

《MGS4》的全体制作人员还在继续着合宿的传统，而且效果不错，《我的太阳》的开发制作也会考虑进行这样的合宿企划。恋爱也一样，有开始也有结束，每一个新的开始都会有一个结果，而绝不会有始无终。如果只是开始而没有结束的话，事物就会陷入一个循环往复的怪圈，如果不将这件事情结束，那么永远不会有新的开始。因此，结束和开始一样让人兴奋、使人期待。

"男人要信守承诺"

前半夜，因为前几日的休息，使得体力相当的充沛，所以去游泳池游了几圈。在游泳的时候，努力想把这两天讲习课中的东西重新理一理，但是无论如何都无法全部记起了已经。因为游泳池就要关门了，所以不得不中断了惬意的畅游。

后半夜回到家中，跟熬夜未睡的儿子不期而遇，于是约好周日的时候带他一起出去玩，不过回到卧室的时候我才想起来，休息就只有一天，还要写稿子，这可怎么办啊。

信守承诺，这是大人的职责，所以尽管我现在十分疲惫，但是并没有选择上床睡觉。而是打开电脑开始写东西，这样就可以把时间腾出来了。黎明，噼了啪啦的打字声响个不停。

2005年10月7日

早上出门的时候，妻子对我说："今天外面很暖和，天气不错。"我也没有过一遍脑子，穿上单衣就出了家门。豁，好家伙，外边这叫一个寒风凛冽，那风，嗖嗖的，真冷。这跟昨天的那须简直是一个天上一个地下。不是凉，是冷，真冷。我只穿了一个长体恤，这叫一个冷，我心都快凉了。回想起昨天的野外生存训练，我开始把自然想象成属于自己的一部分……完全不管用，还是冷，看来昨天的训练真是白练了。

本想去附近的商场买件衣服，但是时间来不及了，只好从自家公司的仓库中找了件《MGS2》的赠品T恤，暂解燃眉之急，因为在仓库里放的时间太长了，不得已喷了好些香水，这味道可真难闻啊。

随着游戏机的更新换代，以前的技术越发不适应现在的社会了，初代《MGS》中集结了最有名的豪华声优阵容，使其一炮而红。但是现在，一个声优必须要将脸、动作、表情、声音全部一个人表现出来，这就是次世代主机的可怕之处。而琢磨如何应对，正是一个游戏人应该做的。

第18届东京国际电影节



早上，在六本木车站下车，国际电影节的海报立刻就映入了我的眼帘，第18届东京国际电影节。和往年一样，LOGO依然是"MOOOOOOOOOOVIE"，海报一点变化都没有，忽然我数了数海报上O的数量，今年是11个，我稍微迟疑了一下，会不会是一年增加一个O呢？但是终于没有继续深究下去，实在是太麻烦了。

不只是气温和红叶让我感受到季节的不同，还有除了这些自然要素以外的一些东西，这就是人为的活动。到了秋天这个季节，人们举办的各种活动会忽然间多起来，运动会、文化祭啊什么的，东京国际电影节也是秋天的代表活动之一。



这次的东京国际电影节上有什么特别值得看的电影呢？我最想看的是韩国导演朴赞郁执导的《亲切的锦子》。说起韩导演，我曾经在2月份的时候在韩国和他有过一面之缘，那次是去摄影。真希望这次能在东京看到他的这部电影。

值得注意的广告

早上，在电车的广告牌上看到了SPA的广告，"20到30岁的年轻人在社会中占比重的57%，而身体中的各个部分正在遭受不同程度侵蚀的人占69%。如果不注意保养，10年后，将会不堪想像。"

这种耸人听闻的广告不可能不引起人们的注意。这个广告词在我的脑中徘徊，挥之不去。其实，昨天我就在那须原的商店买了广告上的"SPA"，上面写着可以改变2、30岁的上班族没有未来的可怕现状，10年后是一个很关键的词。不管是谁，涉及到自己的将来，总是不能轻易的忽略而过的。

但是今早我看到这个广告的时候，想的却不是那些。谁都会对自己的将来充满不安，但是那也只是生活在未来世界中的自己。设身处地的想一想，10年以后，地球还会存在么？难道不会爆发战争么？不会与陨石相撞么？不会受到宇宙人的攻击么？也许那时候病原体会四处肆虐最终毁灭人类吧。战争、公害、放射能、污染、环境破坏、宇宙人……每天，各种各样的危险都在我们周围徘徊。

自己的将来是建立在人类世界中的，如果没有和平、没有秩序，个人也不会幸福。世界、国家、社会10年以后会是个什么样子？这也关系到我们的未来。这就是我早上在广告前想到的。

这是一个恐怖袭击和各种纷争蔓延的世界，暴力横行的这个年代，和平被冠以各种美名的假象所掩盖，与群众自发的反战反核运动对应的，是政府的危机管理措施。为什么不考虑一下社会所面临的危险，而却只是一味只顾自己的未来呢？我觉得，那样自私的未来岂不是更加可怕么？

看完电车上的广告，我感到想出这条广告和被这广告所吸引的人，都相当的可怕。

名越武艺帖

制作东西需要有才能，即使是种田耕地也是如此。名越是这样进行诠释的。

Vol.14

才能也只是制作人需要的一个部分而已，一个作品的成功需要大家的互相协调，各个不同的零件一起运作，才能达成最后的胜利。毕竟，生活中充满了各种未知，也许这样的未来才更有趣吧。□责编/蔬菜汁

第十四回 游戏的制作才能

最近常常为时间不够用而烦恼，生活中的大部分时间总是被工作所占据，紧巴巴的。在无奈的时候，总是唏嘘一番，"是不是自己缺少这方面的才能呢？"。如果有才的话，当然就不会像现在这样感到时间紧、任务重了吧，利用自己的才能完成计划中的工作以后，还能有时间放松一下，做自己喜欢的事，多好。那么，这个"才能"到底是一个什么东西呢？这次就用"游戏的制作才能"为话题来谈一谈吧。

虽说是制作才能，但其实并不是做东西的那种才能，应该是"状况把握的能力"和"先见性"，最近我常常这样想。

这里的"状况把握能力"与我们通常说的"根据事情的现状，在这里这样做，在那里就那样做"这样的理解是不同的；说到"先见性"，大家马上就会想到预知未来的能力，比如占卜师们一边吟唱着歌曲，一边若有所思，然后忽然大叫一声，"就是这个！"，我们说的"先见性"也并不是这个意思。

我所理解的"先见性"和"状况把握能力"其实是一回事。

那么打个比方，就和制作游戏一样，同样是制作东西的种田这件工作，从播种、收获最后卖给商贩，首先做的应该是什么呢？

测量田地的大小、购买合适的种子、规划耕作的细节部分。这是"把握能力"的基础部分。

当然，先见性也是必不可少的，比如"能长出多少庄稼？"、"能收获多少作物？"，这些都是"先见性"的基础。

能够做到这一步的话，多少都会有一些收获的，但即使这样也是很被动的，只能是比坐以待劳、听天由命强一些。那么到底怎样做才能发挥更多的能动性呢？这就是我们需要的另一个部分——"欲望"的部分。

把拥有这种欲望的想法加在"状况把握"和"先见性"二者之上，就会变成"怎样才能让庄稼快点长出来呢？"或者"怎么才能让这些作物更好吃呢？"这样的具体的想法。

由此展开的考虑会有很多，比如"为了让收获的果实味道更好一些，气温冷一些比较好"再比如"让作物快些结果的话，就必须确保有足够的降水量"诸如此类。

但是也许会出现一些恶劣的情况，以前的平均气温和降水量不足、土地贫瘠等等，这时就需要将这些额外的情况考虑进去，进行判断。

"不行啊，在这里耕种是不行的，还是去别处吧。""现在只是水的问题，安装灌溉系统的话就OK了。""种水果是不行的，不过要是种蔬菜的话应该会不错。"

能做到这一步的话，就可以说，这个人在耕作上是有一定才能的。

但是这也只是行动之前的想法而已……

为了能卖个好价钱，还需要更强烈的欲望和更好的点子才行。只有切实提高了商品的质和量才能实现。在具备"状况把握能力"和"先见性"之后，还要在耕作的时候进行适时的修改，这点非常重要。

只具备了浅层次上的"状况把握能力"和"先见性"的话，也是不行的。再怎么拼命的播种、按照确切的时间进行灌溉、施肥，最后的结果也会不尽人意。

因为在考虑问题的最初阶段，就将一些重要点忽略了。

不知大家领会了没有，在具备"状况把握能力"、"先见性"的基础上，一些细节性的问题必须要考虑在内，而且，为了提高质和量，必须迸发出更强烈的欲望，更加深入的进行考虑才行。

这就是我心中所考虑的制作东西的才能，在拥有这样的才能的同时，才能想问题，并且判断和行动。

这种欲望就是催化"状况把握能力"、"先见性"，使之开花结果的一种能量，也可以称作是热情吧。

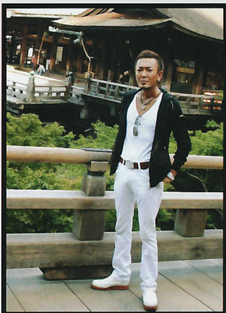
这种热情并不局限于指对收获作物的期望，也可能含有对消费者的关爱、对财富的渴望等等。当然没有这种热情，也许也会收获一定的成果，也许能够换取一定的金钱。但是我们却并不能管这种缺少了热情的状况称之为"才能"。

我们总是说，"他有着比一般人高得多的才能。"指的是某人在做某事的时候，熟练的程度和常人相比要快得多，能够在更短的时间内做成更多的事。

罗罗嗦嗦和大家说了半天，我并不是要把这里变成一个学习园艺的教室，所以还是回到游戏的正题上来。之前所说的目的是为了种出更多更美味的作物，游戏的最终目的，当然是要制作出"有趣的游戏"，但是"状况把握能力"、"先见性"、"欲望和热情"这三个方面却仍是缺一不可的。

工作中也许有时会出现一切竞争，那么这时你会选择继续下去？放弃？还是改变计划？如果要改变计划的话，将对原来的计划采取怎样的措施？这些都是需要解决的问题。

每个人的认识都会有一定的差异，他们对被授予的工作会作出不同的反应，这样在制作过程中就会消耗大量的时间，不仅不会有好的成果，而且很多细小的小洞最后还会变成巨大的洞穴，这是件极为可怕的事情。



我们曾经有过这样那样的先例，虽然具有"状况把握能力"和"先见性"，但是对上述问题的处理却没有把握好，结果还是很不幸的半途而废；即使是发现了问题的情况下，但是没有想出相应的对策，最后也是白白葬送了之前的努力。

遇到了这样的情况，也许有人会这样处理，"到那时候自然就会想出办法来的"，但是因为抱着这样的侥幸心理，最后往往会吃了没有准备的亏，正确的做法是在发现问题的同时就马上思考对策。因为即使是小问题，到最后也会发展成为大麻烦。"我可没有碰见过那样的事情。"有人不禁会说，但是没遇见并不代表就不会发生。将会发生的问题忽略，这本身就是一个值得注意的大问题。

其实在这里侃侃而谈的我，曾经遇到过很多次几乎让自己毁灭的惨痛教训。现在想起来，仍然有很多值得反省的地方。我决不会忘记这些失败，我会永远记住它们的。

因为这些失败使我至今仍感到懊悔不已。

这些惨痛的教训使我了解到自己能力中比较不足的部分和对待问题上比较稚嫩的地方，从另一个方面来讲，这些也是一种财富。

我有一些话想要对时下的年轻人说一下，那就是，年轻人容易犯"太过于自信"的毛病。

我希望大家能从这次谈话中学习到一些东西，对自己以前的认识进行校正，下次再做事情的时候能够少走弯路，最终达成自己的目的。

即使出现了不好的结果也没有什么值得后悔的，因为即使是失败也有失败的价值，从中也照样能学到经验。

反之，总是一帆风顺的话，也未必是一件好事，当然我们并不想失败，但是应该时刻用失败的教训来警醒自己才能继续进步下去。这一点是至关重要的。

作为一个游戏制作人，我也希望自己的团队能耕种出好作物，最后能卖出好价钱。

当然，玩家的作用也很大，即使再怎么好吃的果实，如果没人能品尝出它的滋味，那么之前的一切努力也还是白费，这未尝不是一个悲惨的事情。

其实再怎么有才能，一个人的力量也总是有限的，如果没有队友的大力支持、团队的有效配合的话，是不会制作出好作品的。所以，比起那些与生俱来的才能，团结、协力对制作一款优秀的游戏来说，也是必不可少的、同等重要的一个成功因素，我想说的就是这些。

那么下次再见吧。

第六回 凌空飞燕舞云裳 翠莺青隼溢霞光

我流连舞·无双皆传

虎帐谈兵按《六韬》，安排香饵钓鲸鳌。三分自是多英俊，又显江南陆逊高，一旦威名惊蜀魏，吴王宁不敬书生。夷陵吴蜀大交兵，伯言施谋用火焚。慷慨蜀中程祭酒，身留一剑答君王。临危不改生平志，博得声名万古香。 □文/七曜

烈炎凌空之燕帝——陆逊

无双中的陆逊，是以融合少年与青年的造型登场，服饰与装扮十分华丽，样貌则是给人一种活泼美少年的感觉。陆逊从初代登场，当年所使用的武器是双剑，并一直沿用到4代，两把短剑舞动如大鹏展翅，逸静如飞燕凌空，所以称为“燕帝”。在五代中变为了单剑，并新增体术攻击，能施展如风中狂蝶般的轻盈攻击招式，配上赖以成名的特殊技“火计”，并辅之“延烧”、“延烧·极”，非常实用。在《三国演义》中，陆逊是吴集团后期的最高军事指挥官之一，也是一位常胜将军。拥有胸怀全局，审时度势的谋略；治军约束严明，静幽正治；他谙熟韬略，善于权变，在战略上后发制人，利用骄敌至胜的决胜性，完美的体现了其在军事指挥上的艺术。以其雄才大略在群英荟萃的三国军事将领中独树一帜，展示了杰出的军事指挥才能。《三国演义》中对陆逊军事指挥艺术正面的描写经历设奇计助吕蒙夺荆州，夷陵之战火烧刘备七百里连营，石亭之战大败魏国名将曹休等情节，展现在我们面前的是一位风流倜傥，足智多谋，独挡一面的少年儒将，他镇定沉着的运筹帷幄每每决胜千里。

天赐神武：飞燕系列神武

陆逊在无双系列中，从初代到五代都一直是头戴羽翼装饰，身着燕尾服，武器飞双剑以飞燕系列而命名，招式犹如燕翔之势，被官方定义为“燕帝”。而他的飞双剑好似飞燕的两只翅膀，以此翼御东风，踏浪万里，展鲲鹏之志，翱翔天地之间。纵观其系列中的武器：飞燕、闪飞燕、燕帝、青隼、翠莺，无不都是以禽鸟来命名这双御风之翼。需要说明的是（如图），从初代到三代的猛将传，闪飞燕、光闪飞燕、燕帝等最强武器，单把武器上都是单翼的，飞双剑一起使用正是比翼齐飞之意。而在四代中单把闪飞燕上就有了一对羽翼，这是表示着进化；五代中无论飞燕、翠莺还是青隼都取消了羽翼装饰的设定，这代表着五代的回归原点。

三代闪飞燕

四代闪飞燕

五代飞燕

智将孺子，横空出世；军事天才，一鸣惊人！

七曜家乡就是三国时期东吴的属地，对无双中吴国的武将颇有好感。睿美的周郎、洒脱的燕帝、豪爽的霸海、飘逸的怒涛、冷傲的刹那、灵秀的茜蕾……放眼望去，江东那片炽热的火红正在燃烧……火红的旌旗，火红的华年，火红的记忆，火红的碰撞，红莲升华，彤云万里，共同演义着那段火红的激情岁月。本栏目第三期中就已咏过了周郎，本期谈谈燕帝陆逊。兵法曰：“不谋万世，不足谋一时；不谋全局，不足谋一域。”能否从全局出发审时度势，是衡量一位军事统帅指挥艺术是否高明的首要标准。作为东吴最高军事指挥官，陆逊有着清醒的战略眼光，他不以一时一地得失为标准，时刻以最大限度维护东吴集团利益，保障东吴生存发展为目标。胸怀全局，审时度势，这是伯言的军事才能之一。

常言道：“为将之道，在能用兵。”而善用兵的前提就是要上下一心，令行禁止。夷陵之战中，刘备七十万大军压境，东吴失地折将，节节败退，欲战不胜，欲和不能。陆逊以一少年书生临危受命，总督军马以破刘备。虽然孙权对他极其信任，但满朝文武非议颇多。很难想象一个不被信任的主帅能带领部队打胜仗。面对如此内忧外患，陆逊到任后第一件事就是明确职责、申明约束：“主上命吾为将，督军破蜀。军有常法，公等各宜遵守。违者王法无亲，勿致后悔。”第二天，陆逊传令各处牢守隘口，结果众皆笑其懦，不肯坚守。他挚剑在手，厉声曰：“仆虽一介书生，今蒙主上托以重任者，以吾有尺寸可取，能忍辱负重故也，汝等只各守隘口，牢把险要，不许妄动。如违令者皆斩！”，搬出军法巩固了自己的权威性。当然陆逊并不仅仅只是以军法压服部将，在以军法约束部将的同时，整个战争进程中，陆逊都在逐步将自己对战争形势的分析、判断以及下一步的打算及时同诸将沟通、交流。以智理服人，向其部将展示了自己卓越的军事才能。正因为博得了部下的信服，他才能激发出部队潜藏的全部能量，做到将尽其才，兵尽其能；才能一声号令，应者云集；才有后来的夷陵大败刘备。约束严明，静幽正治，这是伯言的军事才能之二。

古人云：“运用之妙，存乎一心。”这“妙”字就是指的灵活性，是在“千古无同局”的某一次次战场上体现出来的最优决断。两军交战，是双方力量的争斗，更是智力、勇气的较量。在这种较量中，指挥官不仅要懂兵法，而且要能灵活地创造性地运用它。作为最高军事指挥官，陆逊做到了“知己知彼”，所以他“百战不殆”。首先，他深知自军情况。夷陵之战伊始，周泰请他早施良策救出被困夷陵城的孙桓，他说：“吾素知孙安东深得军心，必能坚守，不必救之。待吾破蜀后，彼自出矣。”他之所以这样说，除了对自己的军队破蜀有坚定信心，更因为他了解孙桓，知道孙桓带的部队能守得住。不仅如此，他也了解敌军情况，他知道“备乃世之枭雄，更多智谋”，知道蜀军何时“锐气正盛”，何时“兵疲意阻”。因此，他也就能适时坚守隘口，也能及时火烧连营。谙熟韬略，善于权变，这是伯言的军事才能之三。

俗话说：“谓之骄兵，兵骄者灭。”《三国演义》中细致地描绘了陆逊在夷陵之战中用了“骄敌之计”。“骄刘备”，是在刘备“连胜十余阵，锐气正盛”时，“广布守御之策，以观其变”。陆逊在蜀军前来搦战时，令军士塞耳休听，坚守不出，让刘备以为“彼有何谋？但怯敌耳”。直到火烧连营前夕，还特意派末将淳于丹与蜀军交战，让意料中的淳于丹失利，给刘备造成“昨夜杀尽，安敢再来”的错觉，保证了火攻刘备计策的顺利执行。陆逊骄敌至胜的指挥艺术在夷陵之战中得到了淋漓尽致的发挥。等到蜀军“守之久矣”、“兵疲意阻”时，东吴举兵出击，火烧连营七百里，以全胜之绩实践了《孙子兵法·军争篇》中“避其锐气，击其惰归”的策略，陆逊是真正领会了“朝气锐，昼气惰，暮气归”的规律后对《孙子兵法》的活用。为后代军事教科书解说以弱胜强的军事指挥艺术提供了典范。后发制人，骄敌至胜，是伯言的军事才能之四。

无双系列和三国志OL同为KOEI公司出品，人设上三国志OL直接采用了无双系列的人设（左图），只是戴上了头盔。而三国志OL中的单剑设定和POSE造型也嫁接到了真·三国无双5中（右图）。

TACTIIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.16

前面几期中我们介绍了 Metal Gear 家族的发展史，这期我们就来聊聊最初的《合金装备》吧。尽管其最早是发售在 MSX2 这个平台上，不过别说是我国的玩家，即便是日本玩家，能够接触到这个主机的人数也都很少。所以，尽管 FC 移植版的 MG1 代小岛并没有参与制作，甚至与 MSX 的原版比起来要差上不少，但其毕竟是我国许多骨灰级 MGS 铁杆们一路走来的起点。

发掘系列初代的秘密 小岛并未参与的FC移植版

MG1代各版本区别

我们都知道最初的《合金装备》（以下简称MG）并不是发售在当时如日中天的任天堂8位红白机FC上，而是在MSX2上。最初是于1987年7月12日在日本发售的，后来在欧洲的部分国家发售（主要是荷兰）。在欧版的MG中，KONAMI将游戏中的无线电通信台词删掉了不少，没删掉的那部分也都做了修改，其中包括Big Boss对各武器和道具的介绍、部分Schneider的通信以及Steve的所有来电。日版原作中的155条信息只保留了86条，即便是这些“硕果仅存”的信息中，也存在不少将日文翻译成英文过程中的文法错误，例如将"destroy" 写成"destoroy"。此外，日版MG中还有一些欧版所没有的资料，例如角色资料、画像、任务说明以及游戏BOSS等等，特别是没有Metal Gear TX-55的性能说明。

1987年12月22日，MG的FC版终于在日本正式发售，之后的欧版于1988年3月份发售。如上文所述，在之前的MSX2平台上，只发售了日版和有限的欧版，并没有发售美版，不过这次的FC平台上终于在1988年6月发售了美版的MG。值得一提的是，FC版MG的发售，小岛秀夫并没有参与制作，而是由KONAMI自行制作的，并做出了不少改变，也就是说，小岛“只将合金装备系列出在性能最好的主机上”的豪言，还是遵守了的。

暂且不讨论这些问题，FC版《合金装备》在西方市场还是卖得相当不错的，在北美的销量甚至超过了一百万份，这对于一款“非主流游戏”而言是非常了不起的成绩。记得当年出现在我国的FC版《合金装备》（又译“燃烧战车”）就是美版的，当时北斗可是抱着本汉英词典一个单词一个单词的查下去才将游戏打穿的，真是让人怀念。

正是因为本作在美国的热卖，从而导致了《斯内克的复仇》这款作品的诞生，小岛秀夫同样完全没有参与本作的开发，整个制作过程完全由KONAMI美国分部自行制作——这样一款急功近利的作品，最后的结局自然不出所料的失败。不过也正是受到该作的刺激，才促使了小岛秀夫制作了《合金装备2：Solid Snake》，正所谓“塞翁失马焉知非福”。正因为如此，不论是小岛秀夫还是KONAMI，都不承认《斯内克的复仇》是系列作品，连外传都算不上。

何谓“ENGRISH”？

我们都知道“ENGLISH”是英语的意思，那么“ENGRISH”这个词又是什么意思呢？其实这个词并不是正规的英文词汇，而是专门针对那些非英语国家，特别是像日本和中国这样与英语语系完全不同的人在说英语时的非常规英语，俗称“Engrish”。由于语系不同的缘故，特别像是在日本，将“R”发成“L”这样的错误根本就是司空见惯的事，甚至还有一个专门的“Engrish”网站。该网站主要列举了日本式的英语，范围包括各类广告、T恤用词、产品设计、甚至是英语读物。

尽管“Engrish”出现在全世界，但是大多数并不怎么有趣，日本是“Engrish”主要集中的国家，而且非常流行和有趣。主要原因是日本的产品喜欢在包装上打印上英文，这样看上去比较有现代感（貌似现在国内也很流行这么做）。这些商品大多在日本国内销售，面向的也是日本人，日本人大多学过英文，但是日语的语法与英语完全不同，所以常常会出现这样和那样的非常有趣的“Engrish”。

在FC上的美版《合金装备》中也有许多类似的语法错误，例如"Contact missing our Grey Fox"，"The truck have started to move!"，"I feel asleep!"等等。



MSX版与FC版MG的不同

〇MSX版与FC版最大的区别在于FC版中没有Metal Gear！FC版中Snake不需要与TX-55战斗，取而代之的则是摧毁控制Metal Gear的“超级电脑”，打法也与MSX版有所不同。MSX版中需要在Pettrovich博士的提示下按照特定的顺序使用16颗塑胶炸弹轮流炸TX-55的双足，而在FC版中则无需按照这个顺序，只要单纯的用炸弹炸即可。

〇在MSX版中，Snake通过水下潜入的方式进入“世外桃源”基地；FC版中则是直接空降到了丛林之中，比较有意思的一点不知大家有没有注意到，那就是在FC版的开场动画中，除了Snake之外还有另外3名队员与他一起空降的，但是游戏之后的流程再也没有提及这三个人，仿佛是凭空消失了一般。

〇两个版本的关卡设计也大不相同，MSX版中Building No.1的许多卡车和房间在FC版中被移到了其他场景，Building No.1与2的基地则被单独拿出来改成了Buildings No.4和5。

〇在FC版中，要到达Buildings No.4和5必须穿过两片沼泽地带，一旦走错就会直接掉下去死掉，虽然这两处沼泽的走法是相同的，但是游戏过程中根本没有正确走法的提示！

〇MSX中的直升机Hind D在FC中变成了"Twin Shot"的两个枪手。

〇MSX版中要用降落伞空降救Petrovich博士，FC版中不再需要这么做，取代“降落伞”这个道具的是“铁手套”。

〇FC版中Buildings No.1和2顶层的飞行兵不再能够浮空。

〇FC版取消了红色警报，玩家只需移动到相邻版面就安全了。

〇FC版中即使将敌人打晕也无法获得军粮和弹药。

〇无线通信画面时，FC版不会显示Snake的头像。



〇工作人员名单后Big Boss的台词被取消了。

〇部分曲子进行了变动。

〇FC版通信时会出现一些BUG，例如在Building No.1取得防毒面具的房间前与Schneider通信，他就会告诉你地雷探测器的位置而不是防毒面具，这是因为在MSX版中的这个区域原本是一片雷区的。而且FC版中躲在纸箱里时也能进行射击。

被世人所遗忘的边远遗迹中，古老的山岳悠闲地浮动起来 VOL.14

Monster Hunter MH杂记簿 LABORATORY

本次新作P2G中镇守着通往G级HR9大门的浮岳龙让每一个初次与其交手的猎人为之瞠目，那招一击必杀的吹风不知让多少人瞬间坐了猫车，在古塔的那种特殊地形下确实给猎人们带来了不少麻烦。 □文/龙马

怪物猎人的传奇世界（六）——远古之浮岳



也许这是在传说之外，人类初次亲身接触浮岳龙的书面记录。



致王立研究所的信函

拜启

看着那边星星点点的雷光虫，加上这种充满潮热气味的空气，都让我切身感觉到温暖期的到来。此次作为古遗迹调查队的一员，从古龙研究所来到这片边远极地，衷心祝愿学术院的各位身体健康。

在王国遥远的东方，我们的调查队驻留在这座被当地人称为“古塔”的古代遗迹外，进行着各种学术有关的调查，不过因为要收集研究资料和进行遗迹的发掘工作，进入古塔内的中心部探险是迟早的事。这附近是属于高原寒冷气候，降雨量很少，空气也相当清新。在晴天从驻扎的营地可以很清楚地遥望到远处高高耸立的古塔。

但是，今天与往日好像有所不同，前所未见的乱云一样的空气缭绕在古塔上方，遗迹周边散溢着一股莫名的不详气息。调查队的队员们应该都感觉到了这种情况。“今天还是暂停一下吧……”，不知道是谁说了这句话，虽然很难以启口，但说实话我心里也是这么想的，但是既然已经离开了营地来到这里，只有服从队长的号令继续前进。又行进了一段路程后，先前出发的先遣队员脸色苍白地逃了回来，队友们急忙问他出了什么事，貌似受到惊吓的他却支支吾吾地说不清楚，看来一定是出了什么事情，调查队急忙向遗迹奔去。

随后，一幅从未得见的惊人场景出现在我们面前，通往遗迹的道路被完全堵塞，空中飞翔着的无数小型飞龙，还有更让我们无比惊讶的，是那将天空覆盖住，巨大到山一样的——生物！不会错，那确实是漂浮在天空之上，而且是有生命的东西！

浮岳龙“山掴”，古龙研究所的各位都知道吧，但是这种被称为最古之龙的生物我们还是有生以来第一次亲眼见到，在这种压迫感的情景下，调查队全部呆立在原地不知所以。直到浮岳龙开始缓慢地移动，向着古塔的方向飞去。学者的本能提醒我们——必须追上去探个究竟！艰难走过充满小飞龙毒气的石阶，我们终于到达了古塔内部，在这里我们终于第一次看到这种生物巨大的全貌，正如浮岳龙其名，其样子就像浮空的山岳一样，超越了我们知晓的生物常识范畴。并且在其的头顶表面上，生长着密密麻麻的树木和苔鲜，以此来估算，感觉多半是和这座被遗忘的古塔相同，有着非常古老的年龄岁月。

看样子浮岳龙是没有察觉到我们的存在，开始继续向古塔的更高层移动，而我们调查队分工协作，有人拼命地在记录笔记，有人为了将现场描绘下来在下面做着绘画，还有一个胆子大的调查员沿着塔内壁的台阶跑到比浮岳龙更高的位置，纵身向它的背上跳了下去，所幸安全着陆，并且从腰间掏出匕首将其表皮上的苔鲜植物剥取了下来收进素材瓶中。即使这样浮岳龙也没有在意而继续上升，这时其他的调查员看到没有危险也依次跳到它的背上采取植物标本，大家都为功名心所驱使，注意力很低。突然，发生了可怕的异变，浮岳龙张开了身下的大口，发出了巨大的轰鸣声，身体的上升速度急速变快，随后一瞬间，从表皮飞出了巨大的发光物体！简直就像巨甲虫的成体飘浮在空中一样。最开始大家都对这种近似幻想中的情景不敢相信，以为是眼睛看到的错觉，但是之后残酷的现实让我们不得不相信，一团发光物体以难以置信的速度冲向一名还在目瞪口呆的调查员，随着一声震耳欲聋的爆炸声，他和他旁边的几人瞬间在火光中消失了踪迹，侥幸避开最初爆炸的队员们也依次一个个地成为了这些魔鬼一样的发光体的牺牲者……

当调查队狼狈逃出古塔的时候，已经死伤大半，全身而退回到驻地的，包括我在内仅仅只有几名而已……这之后与浮岳龙的遭遇并被袭击的经历就像噩梦一样围绕着我们的心头，这次灾难虽然是由于调查队轻率的行动和贪得功名所招致的结果，但以多名调查员的生命为代价换来的浮岳龙珍贵素材样本和剪影，我一定会设法交到古龙研究所的各位手中。

于此祝福不幸在异国之地牺牲的调查员们一路走好，同时从心底祈福我们伟大的王立学术院更加繁荣。

此致敬礼



谜团的延续

信的主人副主调查员一同寄回的素材样本和剪影，与古龙知识丰富的龙人族持有的情报进行对照后，吻合度相当高，是很值得信赖的调查报告。以此为契机，古龙研究所开始了针对浮岳龙正式的大规模调查，数次派遣调查队前往这座古代遗迹进行有目的性的调查，但收效并不明显。不过在猎人工会在各地的活动报告，以及古龙观测所龙人族长期的观察，产生了不少与浮岳龙相关的目击传闻，而在这其中关于这种古龙的形态，颜色，大小等的描述都存在着不少差异，这就形成了诸如“近期亚种”和“成体和幼体差异”等不同的说法，但考虑到浮岳龙如此巨大的身躯和超长的寿命，这种亚种存在的可能性几乎为零，据研究推算浮岳龙几乎是在我们人类理解的时间范畴之外一直存续着，这些报告的差异应该是由于目击的条件和调查环境不同等因素而产生的。

到现在为止，这种进度缓慢的浮岳龙相关研究记载于书面的资料还非常有限，而且基本都是无法确定的内容，而这些东西于人们口中传说的范围却比较广，出于这种神秘感，世界各地的猎人集团中也逐渐有人开始了针对性的行动，前往边境及古遗迹中试图寻找这种罕见的生物，而猎人们的行动会对研究形成很大的促进作用，作为研究人员来说对他们的勇气表示由衷的钦佩。

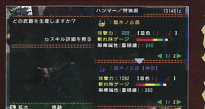
Check! 武器鉴赏系列

悠远的镇魂曲——龙木之古笛[神歌]



攻击力1092，麻痹260，白色斩味

音色：紫蓝



狩猎笛常常在团队战中扮演着特殊的角色，攻击力上升，风压无效，耐力消耗不减等种种有用的效果对队友起着强力的后援作用，这把龙木笛从前作开始就是吹笛一族口中的热宠，新作P2G中更可强化到G级的[神歌]，丰富全面的音色可吹出多种高位级别的效果，而其本身附带的麻痹属性也会在近战中将怪物有效地困住来提高队友的攻击输出，可算是辅助类武器中的极品。

机战FAN专栏

本次为大家介绍的机体是SRX的改良型“斑普雷欧斯”，要说SRX的脑袋很像眼镜厂的LOGO,那这台改良型的机体则更加夸张，连名字都快跟眼镜厂混淆了（バンプレイオス与バンプレスト，只有最后的两个假名不同，猛地一看还真不好区分）。 □文/零羽

机体解说：斑普雷欧斯

继上期为大家介绍的最终决战用特殊人型兵器“SRX”之后，本期为大家带来的是SRX的改良型机体“斑普雷欧斯”（バンプレイオス）。在目前为止的机战游戏中，只在α系列的完结篇——《第3次机战α》中登场的这架究极形态机体的性能到底如何呢，下面就让我们一起来逐步分析。

首先，从对机体的分类上来看，如果将上期中介绍过的最终决战用特殊人型兵器SRX，看成是守护地球的最强护盾的话，那么本期要为大家介绍的斑普雷欧斯就是一把可以对异世界的敌人造成毁灭性打击的利剑！之所以这样说，是因为斑普雷欧斯在最大出力的情况下成功实现了单体进行超空间跳跃（移动）的“次元斩”机能（即XN次元连接系统）。从理论上来讲，斑普雷欧斯是有着通过使用次元斩进行超空间跳跃到敌人的所在地，而后利用究极火力来给予敌人致命一击能力的最强兵器……不过，理论与实际毕竟还是有差距的，凭借着连T-LINK系统、特罗尼姆引擎还不能完全抑制的“低级”技术力，又怎么能够随意的使用这么“高级”的产物呢？可能正因如此，在游戏中才出现了借助伊鲁伊（注：地球的守护神，第2次机战α的最终BOSS……）的力量才发动“次元斩”的设定。

接下来看武器方面。单从斑普雷欧斯装备的武器数量上看，与SRX之间也没有多大的区别，SRX的经典地图兵器**テレキネシス・ミサイル**被斑普雷欧斯继承，并进行了进一步强化，同时，此武器的名称后面也增加了一个“HP”来与前者进行区分。作为眼镜厂招牌式的武器**ガウンジェノサイダー**还是原样保留，不过，其威力方面却有所提高，不算地图兵器系的**テレキネシスミサイル**HP，**ガウンジェノサイダー**的威力也超越了**ハイパームデトネイター**排在了倒数第2位……**ハイパームデトネイター**是斑普雷欧斯新追加的装备，从使用方式上看，此武器类似于SRX的**ハイフィンガー・ランチャー**，不过在威力方面，**ハイパームデトネイター**倒成为了斑普雷欧斯最弱的武器。与SRX的“最强杂鱼杀手”武器**ブレード・キック**相比，斑普雷欧斯新追加的T-LINK**ブレードナックル**有异曲同工之妙。此武器是将T-LINK系统生成的念动结界聚集在斑普雷欧斯的腕部，形成一个类似剑状的武器来攻击敌人。在用T-LINK**ブレードナックル**对敌人进行有效打击后，念动立场还会发生类似SRX的念动爆碎剑的爆破效果……



斑普雷欧斯在继承、强化SRX原有部分武器的同时，也对解除、替换了SRX的一些武器装备。除了上文中提到了**ハイフィンガー・ランチャー**与**ブレード・キック**被替换为**ハイパームデトネイター**与T-LINK**ブレードナックル**之外，原SRX的强力射击武器“念动结界炮”**ドミニオン・ボール**被取消，其原因八成与斑普雷欧斯所搭载的“次元斩”机能有关，至少我们也可以理解为，为强化“次元斩”机能的稳定性而排除了一些不必要的武器。对于实用性不是很高的**ドミニオン・ボール**来说，即便是遭到这种待遇，相信也不会有太多争议吧……

说完了普通武器，再来看斑普雷欧斯的必杀武器。**アルタード・フルバースト**是将斑普雷欧斯**テレキネシス・ミサイル**HP、**ハイパームデトネイター**、**ガウンジェノサイダー**等同时进行射击的武器（全弹发射！？）。S・Z・Oソード，也就是“天上天下系”的新必杀——念动无双剑。此武器使用的材料与SRX的H・Z・Oソード相同，都是由液体状稀有金属制成，不过，S・Z・Oソード的刀身采用了纯“固体形态”，并且可以一分为二，使用时的感觉类似一把大型的“剪刀”。另外，主机师隆盛还在此武器的名称后面加上了一个很恶搞的后缀名“流星斩り”（注：“流星”与“隆盛”在日语里是同音字……）。

机体资料

机体名 SRXアルタード“バンプレイオス”

本次的专栏特别为大家附赠了斑普雷欧斯的机体&武器性能表，有着超强设定的这架机体在游戏中的实际表现也由此可知。仅仅是首次登场就展示出了强大实力的斑普雷欧斯，在日后机战游戏中的进一步活跃，也是令人十分期待的。

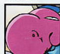
武器能力			
武器名称	攻击力（初期）	攻击力（最大）	类型
テレキネシス・ミサイルHP	3500	4300	MAP
ハイパームデトネイター	3800	5100	PLA
ガウンジェノサイダー	4200	5500	–
T-LINK**ブレードナックル**	4800	6100	–
アルタード・フルバースト	5500	6800	ALL
天上天下无双剑	6300	7600	–
天上天下一击必杀炮	6700	8000	ALL

出自	原创SRX系	主驾驶员	伊达・隆盛
分类	对异空间入侵[illegible]	标准武装	**テレキネシスミサイルHP**
生产类型	试作机		**ハイパームデトネイター**
形式编号	SR-01		**ガウンジェノサイダー**
全高	75.3m		T-LINK**ブレードナックル**
重量	431.8t		天上天下念动无双剑（S・
动力	特罗尼姆引擎（トロニウム・エンジン）		Z・Oソード）
装甲材质	液态稀有金属(ゾル・オリハルコニウム)	必杀技	**アルタード・フルバースト**
特殊装备	T-LINK**システム**		天上天下念动无双剑・流星斩り
所属	地球防卫军极东支部SRX小队		天上天下一击必杀炮・改
主开发者	大宫・创、卡克・哈米鲁		
搭乘人员	伊达・隆盛、古林・彩/舞		
	莱迪斯・F・布兰休泰因		

龙哥热线

下雨天从不打伞也从不穿雨衣括号在家的龙哥

龙哥你好！小弟有一事想问一下，那个DSL的联网对战功能啊，可不可以不用电脑啊？我是学生啊，在校上学期间，若每次都需要电脑的话，实在不可行啊！有办法解决吗？再次恳拜……（四川泸州 易显臻）



可以，用NDSL联网的关键，其实就在于附近要有一个能够提供无线网络接入点的环境，通常情况下我们是通过自己的电脑以及无线网卡来制造这种环境，不过在一些特殊的敌方，也是可以免费提供这种无线接入点的。在国外，包括日本和美国等地方，任天堂都在许多地方制定了专门的WIFI接入点，玩家只需携带上自己的NDS到这里就能够免费接入无线网络享受WIFI对战。在国内虽然没有任天堂架设的这些接入点，但是也有一些地方是可以找到免费无线接入点的，例如星巴克之类的咖啡馆。当然，这个就得去学校外面的专门地点了，貌似更为麻烦，不过这也是没办法的事。或许你们宿舍楼里有人用的是无线路由器架设了一个小的无线局域网的话，你也是有可能借此连接上的。

龙哥好，我是恶魔城、寂静岭和生化铁杆fan。1、想问下恶魔城在主机上有没有什么动静。2、还有生化CG的一些新消息。3、另外，恶魔城是不是要出电影了？主角是谁？（陕西西安 郑凡）



1、关于恶魔城系列的新作，应该会有一款NDS上的新作近期会公布。今年3月份，KONAMI在美国商标专利局注册的新商标《恶魔城：圣教密令（Castlevania: Order of Ecclesia）》被“意外”泄露。由于KONAMI官方在注册信息中明确写出该商标将被用于“电子游戏”，且软件将支持“在线娱乐”功能，再加上之前系列制



↑不知道最终的CG版生化危机电影能达到怎样的效果。

作人五十岚孝司透露过有一款NDS版新作正在开发中，因此外界很快便将其与《恶魔城》续作联系到了一起。在游戏分级机构ESRB的官方网站上，我们可以看到本作由于有“出血及幻想暴力内容”而被评为了“T级（13岁以上）”。更重要的是，ESRB发布的审核信息中确认了游戏的对应平台就是NDS。如果该情报无误，那么《恶魔城：圣教密令》应该就是继《苍月的十字架》和《废墟肖像》之后NDS上的第3款《恶魔城》系列作品。2、这部由CAPCOM和索尼电影娱乐共同打造的《生化危机》CG电影名为《生化危机 退化（BIOHAZARD: Degeneration）》。之前曾由美国SPE推出过3部真人演出的改编电影作品，前2部皆创下全球上亿美元的票房佳绩。这次的《生化危机：退化》是由CAPCOM与日本SPE共同制作，发表资料中表示本片将采用全电脑绘图方式构成，具备革新的影像与原创故事剧情，更进一步的消息有待官方宣布。3、至于电影版的恶魔城，其导演是制作过电影版《生化危机》的Paul W. S. Anderson，“电影版中将会把最初的吸血鬼德拉古拉伯爵的历史与游戏中贝尔蒙特家族的故事融为一体，其中还将包含许多早期《恶魔城》系列游戏中的剧情。这部电影将是对《恶魔城》系列的全新演绎，而游戏中的精髓所在——鞭子将被完整保留。”影片将交由环球电影公司旗下的Rogue Pictures公司拍摄，演员的挑选工作已经开始进行，但目前大部分主要演员未定。主角是西蒙·尔蒙特（Simon Belmont）。

龙哥，关于PSP的问题需要你帮我解决一下：1、现在PSP需升级3.90才能对应skype功能，但是3.90读取ISO游戏会像3.71那么好吗？2、FF7CC的最终章时有一个门中的BOSS需要钥匙将门打开，但是钥匙是在哪啊？3、今年的PSP标准掌机典藏中赠送的PSP游戏是日美原版还是汉化版？小弟在此谢过了！（内蒙古海拉尔 张岩）

1、3.90没问题，不过自然还是要升级到3.90M33-2的。要升级到3.90M33-2的话，也不用像以前那样先升级3.90M33，然后再升级3.90M33-2，而是可以直接升级到3.90M33-2了。要使用Skype功能，首先要有一个无线网络环境来保证PSP主机能够登录Internet，通常可以使用无线路由器或者俗称“神卡”的无线网卡，而在一些公共场所（例如星巴克咖啡厅等）也有提供无线网络环境。然后还需要在PSP主机上找到并设置好无线网络，以便PSP主机能上网。另外为了让PSP能接收语音，还需要一个PSP的USB麦克或者线控麦克。2、你说的那是一个隐藏BOSS，不过要搞定它，得按顺序完成一系列流程：调查所有记述《LOVELESS》的石版→在忘却の湖中接触6道生命之光，依次和Gバンドール、Gルチフエロ、Gジュデッカ、Gカイーナ、Gトロメーア、Gアンテノーラ这6名BOSS进行战斗→进入咒缚の槛→打倒ナイトメア获得“女神のベースキー”和“女神のサクラルキー”→打倒ムーバー获得“女神のソーラーキー”“女神のハートキー”→用“女神のベースキー”打开通往咒缚の槛深处的路→打倒デスマシン获得“女神のスロートキー”，打倒グロスパンツアー获得“女神のクラウンキー”，打倒イビルアイ获得“女神のサードアイキー”，途中顺次使用“女神のサクラルキー”“女神のソーラーキー”“女神のスロートキー”打开通路→对地图右下方016牢狱的门使用“女神のハートキー”，进入后获得“研究所のカギ”→对016牢狱旁无伤的门使用“研究所のカギ”，进入咆哮の牙→对地图左上方的031牢狱使用“女神のサードアイキー”，进入后获得“铁格子のカギ”→使用“女神のクラウンキー”打开道路，前往石版の部屋→对石版旁边的铁栅使用“铁格子のカギ”，发生BOSS战，和キングベヒーモス进行战斗，胜利后获得“女神のウィングキー”→对里侧的门使用“女神のウィングキー”，走出后回到忘却の湖地图的右端。3、都是原版，没有汉化游戏。

本人有几个白痴问题想向您请教。1、在《真·三国无双3》中如何获得马铠？2、《大蛇无双》中如何打出阿市和阿国？3、《生化危机2》中里昂在警察局与克莱尔会合后该咋打？克莱尔在警察局S.T.A.R.S办公室出来后咋打？（新疆克拉玛依 侯皓曦）

1、这个问题前几期热线中有详细回答，不再重复。2、阿市的出现条件是魏打过第6章，阿国的出现条件是战国打过第3章。3、带着刚拿到的“独角兽的徽章”回一楼大厅，到大厅女神像前放入徽章就能换到一把“黑桃钥匙”。有了钥匙便可以进入初遇利卡时右侧的档案资料室，将档案室内的梯子推到柜子旁，爬上去可以得到“曲柄”。“黑桃钥匙”还能打开之前在二楼进不去的门，这道门后的走道可以通往二楼图书室。到了图书室，从一旁的楼梯上了三楼，途中会掉落至二楼的书架内侧，按照墙上画像的提示，回到一排书架前，将其排列成画像上的位置，随后可以在屏风后的画像处找到了“主教插拴”。克莱尔篇这一段的流程也相同。

龙哥你好：感谢你回答我的问题，这回又要劳驾你了。请问《天诛3》鬼阴的那招把人提着吸血要怎么按？FC版的《忍者龙外传3》的最终BOSS怎样才能打倒？《天诛》的新作啥时候公布？Thanks。 （贵州大方 陈涛）

《天诛3》中可以使用的角色只有力丸、彩女和铁舟3人，鬼阴一直都是敌方BOSS，无法使用。《忍者龙外传3》的最终BOSS？是三连战的最后那个大个BOSS吗？这个没有什么困难的啊，第一阶段其弱点主要在那个硕大的头部上，将头部摧毁后就需要攻击其胸部的那颗红色宝石了，将宝石再打坏即可通关。目前没有关于《天诛》系列新作的任何消息。

呼叫龙哥，呼叫龙哥，收到请回答。收到请回答。1、《鬼武者3》，巴黎圣母院那关没路走了，请龙哥指点。2、朋友买了一个PSP摄像头，请问是否可以装到PSP2000上。3、生化危机有FC版没？ 4、谢谢龙哥。 （安徽六安 张杰）

1、在教堂最前方正中调查石台可以发现洞口，在洞口中有机关，掌握时机突破旋转刀阵。进入一个窄道，按下机关刀阵会停止转动，同时出现一扇门，此处有一个谜题宝箱。进入刚才打开的门，沿途



↑很简单的画面，毕竟FC上出生化实在是太勉强了。

上会得到吸魂符。得到全部的吸魂符后离开，这时候对那些有黑雾弥漫的雕像可以使用吸魂符，可以吸收有毒的黑雾，要注意的是，必须按一定的顺序吸收：塑像前面的4盏灯，亮几盏就是第几个吸。成功后会在左侧的鹰嘴里面出现武器空牙刀。下楼用空牙刀攻击封印将封印解开，进入大门。再度遇到旋转刀阵，在其中的一个宝箱中可以找到梯子。回到右边通道的尽头处使用梯子，爬下去打开宝箱，可以得到金头骨，返回刚才拿梯子的地方，对着那扇打不开的门使用金头骨，就可以打开大门进入圣母院了。2、当然可以。3、呃……正式来讲是没有的，至少CAPCOM官方并没有推出过“FC版”的《生化危机》。但是我国的外星科技公司当年倒是的的确确有推出过“FC逆移植版”的《生化危机》，当然以FC的机能，游戏的实际画面大家就不用期待了，不过能有这份决心，还是很让人感动的。外星科技，虽然是个褒贬不一的公司，但是当年的确给不少玩家留下过美好的回忆。4、不客气。

请问龙哥：《火炎纹章·烈火之剑》中，如何说得卡雷尔和他的妹妹？还有，“烈火”中有半价的银卡吗？如何取得？东西卖得很贵啊。 （河北宣化 关悦）

卡雷尔的说得方法：艾利乌德篇，第25章（黑暗的白花），我方在第九回合结束前击败对方2名以上高级职业时于第十回合出现由艾利乌德/琳说得；赫克托耳篇，第25章（黑暗的白花），第九回合结束前开门四次以上时于第十回合出现，由艾利乌德/琳说得，第27章（黑暗的白花），我方在第九回合结束前击败对方2名以上高级职业时于第十回合出现由艾利乌德/琳说得。卡雷尔的妹妹卡尔拉说得方法：赫克托耳篇，第31章外传（战斗准备），巴特尔转职并在不低于LV5的情况下出击，然后用巴特尔跟其对话，战斗一回合后双方均未被打倒则加入。银卡（シルバ–カ–ド）在《烈火之剑》中的获得方法为困难模式下的“封魔者”一章中敌BOSS持有，可用盗贼偷窃。

龙哥：记得上一次写信给你已经是一年多以前的事了，这次我又有几个问题想问你。1、为什么我的PSP刷了3.90m33后《CCFF7》就玩不了了？老是出现错误。2、组装的NGC手柄可以在Wii上用吗？3、为什么三栖人论坛不能注册啊？ （湖北孝感 陈龙）

1、建议你换个引导方式试试。2、可以，说起来，好像国产的组装NGC手柄还不少呢，特别是在Wii推出之后，而且这类组装手柄还有多种功能，倒也真是“体贴玩家”。3、可以注册啊，龙哥特意找网管询问过了，一直都可以注册的。你说的不能注册到底是什么状况？不行就换一台电脑再试试。

《最终幻想战略版A2》问题：请问打造“妖精之鞋”的材料是什么？还有打造全异常状态的头带的材料是什么？优秀者的所有武器有哪些？分别要什么材料？ （重庆 傅航）

妖精之靴的合称材料为星々のかけら、ストラディバリ和妖精の羽。全异常状态免疫的リボン并不是合成出来的，只能通过一些特殊方法得到有限数量的缎带。这几种方法分别为：1、拍卖会累计获得20次BONUS；2、フロ–ジス地区制霸特典；3、ゴ–グ地区制霸特典；4、ナザン废坑（ナザン废坑）战场宝箱；5、「d3-07｜ヒトがひきよせたもの」奖励；6、「d1-13｜ボイボイじ[illegible]の思い出」奖励（完成全部7本スタンプ帐）。リボン是唯一无法偷到的防具，需要更多的话就只能去卡莫亚拍卖场碰运气。“优れし者”（エアレス）是女主角アデル的专用隐藏职业，首先要到ラザフォ–ド老人家发生剧情，老人对阿黛尔提起另一位优秀者的存在：レナ–ト；再到ゼドリ–の森发生剧情，レナ–ト出现并单独对阿黛尔的能力进行考验，战胜他后他会把他拥有的能力交给阿黛尔，这样她专用的隐藏职业エアレス就开启了。エアレス的各项能力基本数值都很高，而且成长率更是高得惊人，不愧是隐藏职业，而且这个职业几乎可以装备所有的武器。



→「优秀者」是强力隐藏职业。

亲爱的小龙，这是我第一次写回函，虽然我看电软3–4年了，有什么不足请多多包涵。请问龙哥：1、PSP《大蛇无双》武将最强武器怎么获得？2、有没有专门免费下载NDS/PSP游戏的网站？3、PSP装了无线路由器就可以在任意地方无线上网吗？ （浙江平湖 钱邑文）

1、PSP《大蛇无双》中LV4武器的打法：难度为“难”以上的、3星以上的关卡中，打倒敌方武将后随机获得武器箱获得LV4武器，推荐关卡为魏6章外传“凉州之战”。此关干掉鲑延秀纲、最上义光和风魔后再杀董卓过关即可。另外说一下，本作有一个重点就是武器的“属性”，难度在“难”以上再强的武将再强的武器不加上属性打起来都很累，而且本作多种属性可以同时发挥效果，所以武将的强度和属性技的好用与否有很大的关系。这里就顺便介绍一下本作中的武器属性吧，炎：绝对发动的属性，与前几作一样能追加少许攻击，把人打浮空会受到持续小伤害；雷：绝对发动，增加攻击范围，雷打到敌人身上会产生连锁反应，被雷击中的敌人会虚弱倒地，而直接被击中的敌人会进入浮空状态，攻击力不高，但范围不错；冰：属性出现几率随等级来提高，最高是40%出现率，特性是把敌人原地冰住并且降低其防御力；阳：绝对发动，敌人防御不能，攻击力提升30%左右；斩：25%发动的即死效果，只对杂兵有效对武将无效，但会对武将造成固定的伤害；旋风：绝对发动，随等级增加范围，有些特定角色的特定带属性C技不能发动此技能；分身：绝对发动，随等级增加攻击力，每级大概10%左右，分身的攻击不带任何属性。2、有，很多，请自行搜索。3、不是的，你可能没搞明白PSP上网的原理。无线路由器实际上是通过电脑来架设局域无线网的，PSP再通过这个无线网进行联网；实际上只要环境能够提供连接AP即可，例如一些咖啡厅之类的，这样只需带上PSP就能在这类地方上网，没有无线路由器也行。最关键一点你要明白的就是，PSP并不是直接与无线路由器相连接的。

NDS M3DS-Real/G6烧录卡主题编辑器

这段时间以来，掌机上的好游戏可以说是接连不断，相信大家都正玩得不亦乐乎吧？其实除了游戏软件之外，掌机上的许多应用软件也是非常有用的，它能让你的游戏生活变得更加丰富有趣。下面就让我们来看看M3DS最新的主题编辑器，一起制作自己最喜爱的壁纸主题吧！

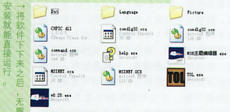
□文/Ndsbbs.Com ffsky

M3DS-Real/G6烧录卡已经发售一段时间了，其突出的兼容性、良好的造工、出色的辅助功能，早已成为NDS用户的宠爱对象。M3DS-Real/G6(以下简称M3R)烧录卡不单分量十足，而且还有令人十分口水的漂亮界面，拥有者无不为其自豪。

可是说起界面，M3R的主题编辑起来却比较复杂，几十张不同大小的图片，不同规格的要求，一直以来是M3R主题编辑者头疼的问题，一个细节没做好，就使得整个主题不能用，还影响了M3卡的正常使用，这个问题甚至被一些制作者怀疑还涉及RP……不过官方却一直没提供详细格式和编辑工具，让主题制作者制作起主题来有说不尽的痛苦，不单花时间，还怕辛苦做好了不能正常使用。不过今天小编们为大家介绍一款国人专门为M3卡主题制作的一款软件——M3R主题编辑器。

软件 M3R主题编辑器简介

这款软件由NDSBBS论坛的NB开发组林静宇开发，自他之前开发的R4主题编辑器后，一直备受R4用户的青睐，在今年2月份完成了M3R主题编辑器的开发，对M3R用户来说是一个大喜讯，看来又要掀起一阵主题编辑热潮了。该软件能自动将图片变成M3R烧录卡所需格式，动态模拟预览效果等，让制作者用对M3R主题编辑省绝大部分工夫，也不需要害怕RP问题了。费话不多说，让我们直接进入正题吧，我们先来看看M3R主题编辑器的真面目吧！我们先从http://www.ndsbbs.com的自制软件区下载它，或从作者的个人空间http://65601528.ys168.com下载。软件不大，只有1M左右，下载下来的是一个rar压缩包，我们只要将它接压出来，就可以看到一堆文件了。



↑将软件下下来之后，无需安装就能直接运行。

该软件是绿色软件，无需安装，直接运行“M3R主题编辑器.exe”就可以了，运行后我们就可以看到软件的主界面了：

我们可以看出软件外观很朴实，而且一目了然，软件的左边是用来图片选择，选择后的图片直接在右边显示出来，编辑起来能直接看出整体效果。软件继承了之前的特色，有支持多语言功能，默认内置了简体中文，繁体中文日文，港澳同胞们放心用吧！只要轻点“Language”菜单项，就能选择你所需要的字库了。

M3R用户都知道，它的选择图标是动态的，当获得焦点时，按钮会有明显的变化，M3R主题编辑器里也将它模拟出来了，只要用户在预览界面，将鼠标移动到某个按钮图标时，就会看到其获得焦点的样子了。

点击软件上方的选项页，就能进行对应界面的修改，选项页分别有：主页，游戏选项/启动，我的卡带，金手指和其他，使你可以编辑M3烧录卡所有可编辑项目。





软件 软件特色详细讲解

图片直接编辑

利用软件的“编辑上屏”和“编辑下屏”功能，可以直接对已导入却没进行过任何加工的图片进行编辑，放大缩小，光亮调整，添加图片等，甚至可以点“更多”按钮进行更加高级的滤镜编辑。“更多”里是进行高级处理，有去色，反色，模糊等功能，还可以添加扫描线。假如你对图片要求有点高，那么高级处理功能能让你轻松做到优秀的图片，当然如果你对PhotoShop比较了解，而且要添加很多其他元素，那么你也可以选择先用PhotoShop处理好，再添加进去。真是无论图片处理菜鸟还是大虾都适合啊。

动态模拟预览

在预览界面里，M3R主题编辑器完全模拟NDS上的显示效果，由于每个按钮都有正常和获得焦点的状态，对普通编辑一定要制作好放进卡内，再打开NDS预览而言，M3主题编辑器只要鼠标移动预览界面到某个按钮时，就能看到它们获得焦点的样子，对整体预览效果起到重要的作用，而且在查看起来非常方便，用户不用怕因为不断的插拔烧录卡来进行测试效果而对硬件的损耗了。

多语言支持

作者为让本软件的使用地区更广，添加了多语言支持功能，软件可以切换很多字体的哦，港澳同胞们不用怕一大堆的乱码而导致不能正常操作软件了，字库文件在软件目录的\language\文件夹里，用户可以用文本格式打开字库进行更改，编辑，你喜欢软件怎么表达就怎么表达，我的软件我做主，个性化的界面多酷！



全自动选择图片保存格式

由于M3R烧录卡界面的上屏只支持256色的图片，保存图片起来一直是主题编辑者头疼的问题，假如PhotoShop的调色板被修改过或其他原因，那么会导致生成的图片用在卡上出现花屏，不能用，所以对自己制作图片有着一定的难度。可是用系统自带的图片编辑软件又让图片颜色失真得不堪入目，基本上不考虑用了，这一直让主题制作者很头疼。考虑周到的作者在最后图片保存时提供了半色调，网络格式等不同算法的格式转换，软件在最后保存时会将上屏图片转换成M3烧录卡支持的格式，而且颜色基本上不失真，无论你放什么格式的图片进去，都不需要考虑这了，让大家去掉一个一直困扰的问题。

全新功能：在线提供意见



软件含有一个特殊的小功能，TOL功能，（OTL？T飞！是TOL啦！）就是Talk on line功能，用户可以点软件的帮助菜单找到该功能，它能让你直接向作者提供对软件的意见和提交漏洞，内容直接出现在作者的个人空间里。看来作者对这个软件的重视度还不小哦，让软件更加出色，大家好好利用吧！

透明色支持

细心的主题编辑者可能会发现，M3烧录卡的图片是支持屏蔽色的，当好好利用了屏蔽色，奇形怪状的按钮就可以随心所欲地出现了。想不到的是M3主题编辑器的预览里也支持了屏蔽色，该功能真的为我们提供了不少方便，预览起来更真实！在预览里无论按钮还是菜单，都一一真实模拟出来，这体贴的功能让你能做出更加出色的主题，按钮不再是方的了，能做成圆的，长的，心形甚至只是一些字。

自动更新提示

想及时享受软件提供的新功能吗？M3主题编辑器提供软件自动更新提示，当有新版本时，会在你运行时提示你，这样你就能及时获得最新的消息和软件功能了。

软件 主题编辑牛刀小试

现在我们来试试制作一个简单的主题吧，首先我们要有图片若干，PhotoShop或其他图片编辑软件。

首先我们运行软件后，我们在软件的右边可以看到一些图片选择的项目，我们第一步先来制作一下上屏吧，在“上屏幕背景”项目点一下浏“…”按钮，就会看到一个打开对话框了，选择你喜爱的图片，然后确定。



由于不同图片有不同大小，假如你选择了相对NDS屏幕较大或较少等不适合尺寸的图片时，在预览部分就能出来，怎么办呢？没关系，让我们利用软件的编辑图片功能吧，我们点一下“编辑上屏”按钮，就会出现编辑框，能对图片进行编辑了。

普通编辑功能容许你对图片进行简单的编辑，可以对刚刚选择的图片进行放大缩小，光亮对比等调节，还能用选择的图片做背景，再添加一张图片上去，可以看出，上面的百分比就是你当前图片缩放的大小了，你想更高级的编辑？嫌这些基本功能不好用，想使用高级点的处理吗？没关系，你可以点“更多”按钮，这里我们先调整下吧。假如添加了一张740*555的图片，我们就先将图片缩小一下。

嗯，这张图片缩小到35%后就看起来适合了，假如觉得图片太黑，那么就可以将亮度调高点，再一轮的调整后，觉得满意了，然后点确定就完成，你就可以在预览看到刚刚处理过的图片了，简单吧？不喜欢的话可以点删除，重新再做一次。当然你也可以利用PhotoShop先将图片做好，再导入M3R主题编辑器中。



上屏做好了，我们再将下屏给制作下，其实跟制作上屏的方法几乎一样，就是编辑的时候别点“编辑上屏”按钮，这次是点“编辑下屏”按钮了。大家可以利用NDS的屏幕位置，来制作一些上下屏幕连贯的主题，这样用起来会有很不错的效果哦！



嗯嗯，下屏也做出来了，感觉不错，不过连续的图片放到NDS里怎么看起来好像怪怪的，很不协调呢？其实由于NDS的屏幕之间有一定的相差距离，所以如果你想做连续图片，那么就要将图片中间割去83像素，这样放到NDS里就会非常协调了，这个小细节可以用PhotoShop轻松解决，然后再导入就好了。

屏幕的背景都做好了，现在就接着进行按钮图标的编辑。

在按钮区域仔细看，发现左边列表有每一个按钮的名字，点击可以选择每一个按钮，然后进行编辑，off和on是选择当前该按钮的是否获得焦点的显示状态，on是获得焦点，否则就是正常没焦点的时候，这样创新的选择图片方式，让M3主题编辑器看上去更简洁。

点一下“on”，发现图片变成了获得焦点的样子了，在此时点一下下面有个小方框的按钮，会看见弹出一个窗体，里面有预设的按钮，可以直接选择预设的，也可以点浏览来选择自己制作的图片。

按钮大小规格是96x96，预设的图片都收藏在软件目录的\picture\command\里对应的目录，用户可以自己制作按钮图片库，方便以后编辑。

由于按钮是支持屏蔽颜色，有兴趣的朋友可以将想屏蔽掉的地方画成紫色（指定十六进的&H00FF00FF&），那么添加进去在预览的地方就会自动将那个地方屏蔽了，变成透明，那么异形按钮随之出现了。按钮编辑完了，接着我们就继续往下看，对默认按钮和底部菜单进行编辑，可以看到默认按钮输入路径的地方有写着“72x16”，这是提示我们这个图片的大小是72*16，我们可以利用PhotoShop新建一个大小为72*16像素的图片，然后做成一个按钮的样子，保存，再导入到M3主题编辑器里，那么就完成了，底部菜单的制作方法也是一样。

好了，主页项目算是统统完成了，我们翻到下一页——游戏选项/启动。

翻开后看到，制作方法基本与主页的相同，这里再讲一下细小不同的地方吧，大家都知道，M3选择游戏以后，还能对游戏进行设置，例如金手指选项可以切换，顶部的菜单有两个按钮，它们分别是两张不同的图片，在编辑器左边图片选择的地方，有分别两个图片可以选择，第一个就是启动设置获得焦点时候的图片，第二个是金手指按钮获得焦点的图片，软件默认的图片可以给我们当作参考来制作，制作完后分别导入M3主题编辑器里，那么就完成了，再接下来的也是一样道理，所以大家只要照葫芦画瓢，按照提示，花上一些时间，就可以完成了，下面的按钮设置是跟前面的按钮图片设置是一样的，它分别是设置启动项目里“NDS”和“GBA”的图片，后面两页的图片设置也是大同小异。最后我们翻到了“其他”页，看到只有两项，这个是让用户设置字体颜色的，点一下方框框，就会看到颜色选择对话框了，选择适合主题色调的颜色，对主题的整体效果很重要。

几经奋斗，终于感觉做的差不多了，接下来就可以保存了，只要轻点保存按钮，就会出现一个提示你上屏图片格式保存方法的窗口，它能将本来M3不支持的格式转换成能够支持的格式，选择你喜欢的保存方法，然后点确定，那么恭喜你！你的主题完成了！已经迫不期待想放到卡里面看看吧？主题文件放到TF卡的System/skin1~4（可以是skin1,skin2,skin3,skin4）里就可以了，然后打开NDS，在设置里选择你刚刚放的skin，如此一来，你刚刚做出来的主题就呈现在你眼前了！

软件字库制作

软件默认的是简体中文，但有些人反映，其系统是繁体的，一打开就乱码，但在这时我们可以点菜单上的“Language”选项，选择软件显示的字库，由于选项是英文，所以这个菜单永远不怕会看不到了，将软件切换成繁体，那么问题就解决了。软件默认还自带一个日文的字库，切换成日文后感觉看起来还挺有新鲜感呢。字库文件还支持自己制作，我们先新建一个文本文档（.txt），然后将软件目录/Language/里的*.ss文件拖到文本文档里，就可以看到里面的内容了，我们先将“简体中文.ss”拖进去，就看到了里面的内容了，我们只要将“=”后面的内容翻译一下，变成所需的字体，然后保存成*.ss，放到/Language/目录里，再次打开M3R主题编辑器点Language菜单，就能看到你刚刚做的字库了。我们也可以跟软件开个玩笑，例如将“文件”改成“不要点”，将“帮助”改成“我不会帮你的”等等，切换这字库后，软件显示的内容让人看了捧腹大笑。

后记

总的来说，制作主题并不是一件难事，只要你细细琢磨，定能制作出不少出色的主题，不过还是需要一点点的PhotoShop知识，M3R主题编辑器在现在的阶段仍然不能完全抛开PhotoShop，看来还需要改进，希望未来的版本能让大家抛开专业图片软件，做到真正的无论新手大虾都适合的主题编辑软件吧。一直以来因为M3烧录卡主题图片的特殊性，导致合适的编辑软件没有出现过，适合M3的主题也数量不多，幸好M3R主题编辑器出现了，我们是时候将M3这华丽的功能进行到底了。

官方自带的就两款主题，大家机友们站一起，会不会感觉每个人的主题都很枯燥？M3为我们提供那么出色的主题系统，为什么不将它发挥得淋漓尽致呢？现在有了这款软件，拿着心爱的小N，用着独一无二的主题，别提多自豪了。假如你是M3主题制作爱好者，那么今天的介绍能让你编辑起主题来省去不少工夫，提高不少效率，还有最后一提，这可是我们国人自制的软件，而且是全球首发，我们的骄傲哦。

2008 WII带给你自己家里的健身奥运会

距离北京奥运会开幕式是越来越近了，现今全国上下都营造了一种全民健身与奥运同行的气氛。绿色奥运、科技奥运、人文奥运三大理念，其中的人文奥运就是将体育意识、体育精神和文化素质注入了关心和参加奥运会事务的每个人心中，把人人参与的群众体育活动传播到社会的各个领域。至今还呆在家里，足不出户的宅男们，难道你想看着自己的身材越来越趋于横向发展？！

□文/WIIBBS.com：花纱

WII主机的操作方式引起了一场革命，它的娱乐互动性堪称完美。甚至有很多玩家都把它当作健身的运动器材来使用。闲暇时刻或跟家人晚饭之后，挥动Wii手柄娱乐的同时，出出汗还真的是非常爽快的一件事情。但一些玩家总觉得挥动一个光秃秃的Wii无线手柄实在是很单调，安啦，笔者下面就为您介绍一款符合现今"全民健身迎奥运"主题的PEGA运动套件，让您在家里就可以亲自参加乒乓、高尔夫球、网球、棒球、射击等奥运会指定比赛项目，令您感受挥动"真实"器材的乐趣，充分享受游戏带给您的真实感！

周边 PEGA 奥运会 22合1运动套装



游戏开发商针对WII的特点开发出了很多具有独特操作方式的动感游戏，周边外设厂商也同样有据可依，开发出了更具代入感的对应外设。拆封后内部各种外设器材一览：



这款WII专用22合1套装包括网球拍、高尔夫球杆、棒球棍、乒乓球拍、桌球杆、冲锋枪，格斗摇杆、电池盖、防脱手绊套等，几乎涵盖了目前Wii能够支持的全部体育运动类游戏。

虽说是塑料材质售价也非常低廉，但作为外设产品的大厂，PEGA用料做工却毫不含糊，采用白色高品质工程塑料制作外壳，工程塑料是高强度、耐冲击性、耐热性、硬度及抗老化性均优的塑料，敲上去绝不会有空空的感觉，而且经过笔者的大力挤压，无丝毫破损，甚至连轻微的变形也都没有。边角跟结合处都处理得不错，光滑没任何毛刺，握在手里也没任何不舒服的感觉。

手柄套同样设计得很出色，手柄放进去松紧度刚好，它的内部四周都有很小片的泡沫棉以起到运动过程中能有效保护玩家心爱WII无线手柄的作用，外观设计上不会影响到按键的操作和手柄前端的无线感应器。在手柄套与外设器材的衔接处采用咬合设计，中间的咬合按纽更使其牢固不易松动，但也不会



出现难以插拔的情况。

能与这款奥运会运动套装成为最佳搭档的非《Wii Sports》莫属了。几乎里面所有游戏的运动器材都能在这款外设套装中找到，是不是很期待呢？！笔者在写这篇心得之前，把所有外设器材挨个体验了一盘。

高尔夫球棒

切入正题，先给大家介绍介绍高尔夫球棒吧，介绍之前我先补充一下，套装中所有的外设器材都需要跟手柄套组合使用，外盒背面有组合图示，很好理解的（详情请参考图背面）。

高尔夫球棒实际测试示范，如下图，它的长度比我想象中的要短，毕竟此外设套件只是还原了运动的真实感，并非还原了真实运动器材，SO，可以理解。只是由于手柄按键的缘故，手柄套正面无任何防止手柄甩出的措施，建议玩家还是戴上防脱手绊套的好，不然……



游戏外设测评：

《Wii Sports》这款游戏本就是款体感游戏，可以说代入感就已经很强。其中的《GOLF》游戏分单人游玩和多人比赛，比赛模式和地图也有很多供玩家选择。新手阶段、中级阶段、专业阶段模式给予了玩家慢慢熟悉的过程。如果多人比赛的话，相信会更有趣。

加上外设之后玩高尔夫这款游戏个人觉得还是很好玩，至少在心理上要比挥动一个光秃秃的手柄要爽太多了。只是有时候因为外设的外形设置不好换杆，但是有个好处就是在增加了手柄的重量后挥动起来不至于找不到力度的感觉而一直在洞周围徘徊（单个手柄实在是太没把握感和重量感了，稍一用劲，得，又超了！）。也因为增加了外设才能让更多的初学者更容易地掌握并领悟到什么样的打球姿势才是正确的，貌似笔者以前就从不考虑姿势，随便把手柄一挥了事。这或许也就违背了玩此款游戏的初衷了。

重磅推荐《魔法高尔夫》，这款游戏是我很喜欢的，人物用句中式日语来说就是超级卡哇依啦，地图风景也是一绝，其独特的商店模式是很多游戏里欠缺的，衣服、球童、道具都能在那里找到。模式分为大会和剧情模式、玩家对战模式。而且还有自己专属的衣柜（换球童及装备道具，和提升自己属性）。此款游戏加上外设是再完美不过了，出色的拟真物理效果和绚丽的画面背景让玩家能迅速进入状态，仿佛在享受一场真正的高尔夫比赛。每当玩家击球时，游戏里的角色会跟随着玩家的动作来回挥动球杆，身临其境。而且力度也十分好掌握，你球杆外设所举的高度就是击球的力度，如果没有外设的话，还真不好把



握。测试证明，一款好的游戏加上做工精良的外设，那才是最大的享受。还需要说什么呢？？买回家慢慢体验吧！

乒乓球拍

乒乓球拍，如下图，正如真实的乒乓球拍一样，此外设正背面分红、黑两色。但是，操作起来还真觉得有点别扭，原因在于，加上手柄后此外设手把蹭地一下长了很多，有异于我们平时拿乒乓球拍把子的感觉。但如果活动空间够大能撒开胳膊挥动的话，不适感会降低很多。

游戏外设测评：

我们用《WiiPlay》里的《table tennis》来测试此款外设。这款从XBOX360移植过来的游戏并没有给玩家在XBOX360上的享受，玩家的面前就一张桌子，两只手左右移动，没有了真实打乒乓球的快感。加上了外设，貌似也并没有改观很多，原因还是在于乒乓球拍的把手过长，而且还不能握球拍把手的下端，也不能把球拍竖立拿着，那样会把手柄前端的无线感应器挡住。加上外设重量同样增加，但是却不好掌握接球的准确位置跟力度，稍微动一下，显示器上的球拍就会跑很远。一句话，此外设玩此款游戏，就值一外观。

除此外，我们荣重推荐一款符合08奥运会的游戏—《马里奥&索尼克在北京奥运》。这是一款以北京奥运会为主题的游戏，由任天堂跟世嘉共同研发。里面人物除开主角马里奥和索尼克，还有路易、耀西等受众多玩家喜爱的角色。本作除开优秀的画面及音乐，WII上独特的体感操作和游戏中特殊的比赛项目加上N多小游戏。因此此款游戏绝对有资格成为我们强力推荐的大作。

同样是乒乓，加上外设后，此款游戏无论是从娱乐性还是拟真度来说，都是前款游戏无法比拟的！个人觉得这款游戏是必须要加外设的，因为它对手柄的把握方向有很高的要求，如果不加装外设，实在难以掌握接球的顺拍和反拍。也正因为加装了外设，才使得代入感大增，更加真实地模拟了操作乒乓球拍的动作。

总之一句话，手法都不标准还想拿冠军？！！做梦去吧！



↑用周边玩游戏的代入感大增。

网球拍

网球拍，如下图，这个设计得比较形象，加上WII手柄后有了更真实的厚重感，挥动起来很有感觉更具代入感，中间的塑料材质网格笔者用很大力气按下去也未出现断裂（可怜了我的手指还真疼- -#）。再一次证明了PEGA外设的用料很强！不错，嗯，确实不错！翠花，上图！

《DECASPORTA》中文《十项运动》，这款游戏有同不于其他的SPORT游戏的感觉，画面整体搭配比较艳丽，有很强的视觉冲击。人物做得很细致，还有超可爱的人物表情，胜利时跳跃起来的姿态笑起来就像“XD”，输了时就是郁闷的表情，比赛音乐也很动感。操作方面，简单易上手，手感同样很佳，用到体感功能的同时，一点也没有反应迟钝的现象。只是游戏时需要比较宽敞的空间。

借助这款游戏，我们来说说网球拍外设。笔者玩的是游戏中的羽毛球。首先要说的是，安装上此外设，使玩家更有感觉也更容易挥出扣杀球得分，外设也并未阻挡按键和无线感应器。加上十项运动手柄的方位感应能力比较强，外设的延伸也让玩家能更好的驾驭挥拍的方向感。值得一提的是，由于重量的关系，羽毛球的扣杀需要很快速和较大的力量挥动手柄，这就使得玩家在不知不觉中达到了健身的目的。特别是手臂较粗的女孩子们不妨来试试。

棒球棍

接下来上场的堪称重量级，家中若有小孩的玩家，请放置于高处，避免其成为犯罪之凶器。若惹女朋友或老婆生气，请主动将其交付于她们手中，尽量争取宽大处理。

棒球棍，如下图，这是笔者最喜欢的两款外设之一，除了遇到很恨很愤怒的事能提供泄愤道具之外，此外设的做工无可挑剔，这棒子表面光滑得，拿去擀面那都是杀鸡用牛刀了！要厚度有厚度，但又不会觉得过重。玩家大可不必担心操作上的手感问题。



游戏外设测评：《WII Sports》中《Baseball》总体来说很简单，就分击球跟投球而已。投球只需要将手柄抬过肩部，从上至下做出动作就行。动作做得越快，球的速度也就越快。按“十字键”或者“A键”可以投掷出加速球。击球是简单到不能再简单的，加上外设你就更能形象的体会了，就算不会打棒球的玩家加装上外设，根据游戏里角色的动作比画都能琢磨出点实际操作知识。准确地击中球并把它打出场外，是件让人相当兴奋的事情。

以至于再装上棒球棍外设，准确地掌握击球时机，挥动棒球棍，看着屏幕上的角色随着自身的动作做出相应的反应时，仿佛就跟自己真的在击球一样，棒球棍外设带来的把握感使得击球时能发挥出更大的力度。

桌球杆

前面介绍了一些运动比较激烈的游戏，下面这个就显得比较“gentleman”，如图20—桌球杆，幸好PEGA把它设计成了三截可拆装的杆子，不然还真不好存放，但这个外设操作起来需要的空间也还真是不小，想必大家都几乎没有体验过不在台球桌上打台球吧？



这件外设极具代入感，可以让您充分感受到推杆力度的大小，这可是不加外设纯用手柄很难体验到的，而且光滑的表面，让您在推杆的过程中不会伤及到手。

手枪

最后一个外设可以说是最必不可少的啦，也是笔者最喜欢的，手枪外设，右图，造型还可以吧，需要注意的是安装手柄时需要按下图所示将后盖打开。

手柄放进去后，手枪外设的扳机正好抵拢B键，手枪前端也未遮住无线感应器，但在笔者测试这款外设时，发现如果扣动扳机的频率过快时，食指会很累，因为它按下去时得超过一定的力度。如果需要扣动频率很快的话，往往每下扣不到底就得进行第二次的扣动。估计设计时就是不想让玩家扳机扣得太轻松，失去了掌握真实器材的感觉。此外设放入手柄后，厚重感会增大很多，不知道是不是笔者力气太小的缘故，当玩一些射击跟换弹匣都只需要一个手柄的游戏时，往往一关下来，手都会很酸。

能与手枪组合配套的外设当然是Nunchuck俗称鸡腿的手柄套了。这两者能拆装，比较方便。至于操作上拆了分开使用的好还是装上的好，就全凭玩家个人爱好了。



游戏外设测评：

我们照样说《马里奥&索尼克在北京奥运》，主要因为其确实是一款不可多得的力作，而且又在08奥运到来之际。《Skeet飞靶射击》装上外设的好处就在于比赛开始当点跑到红心中间时能更准确地瞄准红心射击获得更高的准心（当然主要还是其外设重量的原因）。当飞靶飞到空中时扣动扳机射击。说实话，这个游戏比较难掌握，多多练习练习吧。

对于《Archery 射箭》，因为要用到手柄+鸡腿两个遥控器，所以操作上会比较复杂，先同时按下A+B，并且向后拉右手，出现靶子后移动左右手上的遥控器到靶子的准心处，左右准心重合放开AB键射箭，注意风向。）需要注意的是一出来别急着射箭，开始的时候会提示你按A+B 这个时候是绝对不会自动开始的，充分的利用时间，想好该射哪，别按了射击还不知道射哪，不然就等着脱靶吧！

此款游戏的外设可用到组合外设，左手手柄套和鸡腿控制器套，虽然因为外观上的设计，没有档住任何按键，加上外设没任何影响游戏操作的情况出现，可是个人觉得没多大用处，也就增加了下把握感。在此，提醒玩家一下，游戏时需要把右手手柄放于左手前面，不然左右准心重合时左手会把右手的准心挡住。

其余配件介绍

好了，奥运会题材游戏介绍得差不多啦，PEGA运动套装中的运动器材外设也就以上这几种啦，但是不是说22合1吗？放心，还有呢，以下的差不多就都属于配件了，忽忽，全属于小件范畴。

首先要说的是放置在Wiimote上的模拟摇杆外设，共配置5个不同样式的按钮。下图为加了模拟摇杆外设的Wiimote。



除此之外还额外附赠了两块手柄电池后盖，两根防脱手绊套，以及两块WII主机使用的防尘保护盖。电池后盖增加了橡胶，不仅可防止手柄滑脱出手，也给纯白色的手柄添加了色彩，只是因为规格原因会造成比较小的缝隙。

总的来说，这款由外设大厂PEGA制作出品的08奥运会运动套装还是很值得推荐，不仅是因为它还原给我们“真实”器材的把握感，材质跟做工上的专业，也成为外设推荐的一个首要参照元素。而且这款外设在接口尺寸上的精确程度令我又爱又恨，恨的是每当我想取下时，都得费很大劲（本身力气就很小的说－－#），就今天为此还废了我两个指甲，哦，这个……谁能告诉我，我这情况算工伤报账可否？

以上有提到的游戏中，《马里奥&索尼克在北京奥运》是喜欢运动题材玩家绝不能错过的一款，不只因为这是马里奥与索尼克的首次同场竞技，里面的游戏模式，特有的比赛项目操作更是令众多玩家喜爱，加上搭上08年北京奥运会的顺风车，它不火的话，请给我个理由先。

各位，想要参与奥运吗？其实很简单，买台Wii吧，想要获得更真实的模拟奥运会项目器材的把握感吗？更简单，去买套奥运会专用配套外设就什么问题都不存在啦。试问为什么我们这么沉迷游戏不可自拔且心甘情愿，这里面不只单单只有WII的功劳，游戏外设也在其中起了催化作用，因为它们能够让我们得到更加真实的游戏体验。记住，是更加真实的。

最后，提醒玩家需要注意的是，不要因为游戏的过分投入而忽略了安全问题，加上了外设的手柄的破坏性可是远远高出了单个手柄。SO，多人游戏时请尽力保持较宽的距离防止误伤，单人游戏时请记得戴上防脱手绊套避免砸中电视剧以引起一连串不可预知的突发事件。（这可不是月光宝盒，就算没砸准电视机，砸到花花草草也是不好的嘛。）。

简评 最新软件汇总 替你简单使用测评

这个栏目专门为各位玩家介绍当月PSP和NDS的自制软件并且对其进行简单的测评。本期收录了部分精选出来的PSP软件，这些软件虽然各式各样，但是每个都颇具实用性，本期所推荐的软件就是PS-Coverflow，这款软件是效仿苹果的ipod的音乐播放界面进行制作，效果十分华丽，喜欢的玩家们千万不可错过，剩余两款软件功能也是非常强大，在这里强烈推荐给大家。 □文/PSPzone:Dummy

软件 PS-Coverflow v2.0 经典仿苹果封面软件

苹果的手机Iphone以美丽的界面和独创的触摸屏吸引了许多手机爱好者的眼球，整合在一体的机身上只有一个按键，剩下所有功能全部由触摸来完成，这就是这款手机的魅力。手机支持了苹果的mp3播放器ipod，在播放音乐的时候如果将屏幕竖过来的话就会形成独有的Cover播放模式，效果十分华丽，现在有PSP的朋友们也不用羡慕苹果了，新款软件PS-Coverflow可以帮你达成这个愿望。

这款软件是CD封面设置软件，界面完全模仿了苹果的ipod，这款软件最大的魅力就是在你查看封面的时候还能够欣赏封面专辑里面的音乐。这款软件的作者是animefreak345，目前这款软件的最新版本是2.0版本，那么这款软件的特点是什么呢？

在本次的2.0版本中作者加入了一个效果很华丽的边条，这个边条是苹果ipod上所没有的效果，作者完全按照自己本身的意图将这款软件制作的更加完美，更加漂亮；除此之外，作者在新版本中更改了原有的操作方式，并且在封面曲目选择的时候更改了画面的圆润程度；在欣赏这些华丽的封面效果时你必须要为每张专辑配备一张符合尺寸的封面才可以。

独有特色：

1、虽然是参照苹果进行设计，但却更改了代码以及显示效果，并且在以后会更加完美。

2、看够了封面效果后，可以选择将封面效果移除直接欣赏记忆棒中的音乐。

3、与苹果不同的是可以在软件中删除歌曲封面和MP3文件。

4、在选择音乐的时候就可以读取你所附带的封面和mp3数据文件，达到更快的访问速度。

5、能够将你在ID3中设置的封面数据直接存储到Coverflow中以便下次访问更快。

6、时钟功能加入其中，还能够看到时间。

7、会自动显示在你的记忆棒中所搜索到的封面数量。

8、下一个版本中会增加音乐选择与更多尺寸的封面大小。

9、在播放的时候会加入淡出淡入效果，以便让你更加喜欢它。

这款软件虽然只是一款MP3播放器的外壳程序，但也非常不错，能够让你享受到与ipod一样的播放风格。此软件仍然有不足之处，封面大小必须指定成为240x240的大小，所以就需要玩家们自己进行封面的制作，此外在Coverflow软件要听音乐的话，Mp3文件名称一定要和封面名称相同才可以，2.0版本的几个功能有些还没有开放使用，就这样我们可以继续等待下个版本j降临吧！



软件 PicoDrive v1.40b 最新版MD模拟器

最新版本于4月7日发布，除了增加支持32位游戏的模拟之外，还修正了众多BUG，可以说这个模拟器正在逐渐地走向完美。

这款软件可是非常有名，除了PSP之外，它在多个掌机上都有登场，这款软件最大的特点就是在低CPU的条件下可以完美运行世嘉MD主机的游戏作品。PSP上的PicoDrive也是一款移植软件，是从韩国掌机GP32上移植而来，移植的初版效果就已经非常优秀。作为PSP平台上的MD模拟器，有着小P强劲的CPU支持完美模拟游戏也是理所当然。当然这款软件最大的特点并不是能够模拟MD卡带游戏，就连Sega CD和Mega CD游戏也可以完美模拟，而且兼容性也是非常地好。这款模拟器综合了两款著名模拟器的源代码，一个是GP32上面的PicoDrive，另外一个就是PC上著名的MD模拟器Gens。在最新版本中这款模拟器还支持了32位游戏的模拟。

独有特色：

1、修正前面几个版本残留的sprite masking代码错误。

2、新加入"disable sprite limit"选项，可以用来调整部分游戏的不兼容情况。

3、新加入black level调整选项，可以用来调整游戏中实际存在的各种黑边。

4、修正软复位的功能，使其更加接近于实机的效果。

5、新加入对《Puggsy》这个游戏的支持。

6、新加入支持SVP（Sega Virtua Processor），这个主要就是用来模拟《VR赛车》。但是PSP版本暂时还没有CPU核心，所以只能等待作者下个版本的更新。

7、调整了配置文件的排列顺序，这样玩家们就会一目了然的知道这些功能，新文件和老文件全部都在一个文件中，如果没有重新设置的话，那么老设置就会起到作用。

软件 Flux Beta 1 最新外壳程序

自从PSP的外壳软件，不断增多之后，优秀的作品不断出现，而今天一个全新的外壳程序出现在我们面前，这款软件是由MOV进行制作，软件的名称是Flux，虽然说只是放出了一个beta版本，但是效果已经非常不错了。这款软件拥有漂亮的界面和许多实用的功能，由于只是一个初版，所以说存在BUG是难免的，玩家们可以先看看功能和截图过过瘾，等作者将这款软件完美之后再进行安装也不迟。

特色功能：

一些文件直接关系到你的界面设置，下面将会给出说明：

1、flux.cfg文件设定，这里关系到皮肤、游戏、音乐、图片的存放路径。

2、ext.cfg文件设定，这里直接关系到你的文件关联程序。

3、Skin.cfg文件设定，这里可以直接对你的皮肤文件进行设置。

4、可以直接运行EBOOTS程序，非常方便快捷。

5、类似于windows可以使用关联程序打开某个文件，或者是程序，

6、和界面有关的所有皮肤都可以进行更换，可更换的内容包括PNG图片，菜单图标、背景图片、电池图标和USB连接图标。

7、初版的文件浏览器，目前为止还不支持浏览内部文件。

8、支持更改CPU频率

9、和PSP主机自带系统相同，可以显示时间、日期、CPU频率以及系统版本。

10、电池图标和原版一样，当充电之后会显示正在充电状态。

11、直接支持USB开启和关闭，图标也会有所更改。

12、可以直接支持运行ISO格式的游戏，但是没有免引导功能，如果光驱内没有光盘的话，那么则不能够进入游戏。



TOYS 新奇玩具报告书 红外遥控Q版赛车

正如喜欢玩游戏的人大部分也都喜欢看动漫一样，相信许多玩家除了游戏之外对各种各样的玩具也有着相当的好奇心吧。这期开始我们将不定期为大家介绍一些最近发售的有趣玩具，虽然这些玩具不是游戏硬件和周边，但是看上去也确实非常有意思。这期为大家介绍的红外线遥控Q版赛车是由日本著名玩具商TAKARA TOMY制作的，体型非常的袖珍，玩起来也很有趣。 □责编/北斗

看到这次的商品，3、40年代的人一定会联想起当年的超人气作品《遥控少年》而潸然泪下吧？著名的玩具制造商TAKARA TOMY曾经推出过Q版赛车Q-STEER系列的相关产品，这次与田宫模型联手，再次重拳出击。而往年都是在名赛车模型上



一展拳脚的“田宫模型”，这次则在超小型遥控车上展示了自己车模技术。

此模型现在在市面上发售的一共有两种规格，一种是赛车和遥控器组成的简装版；另一种是除了赛车和遥控之外还加入了丰富的改装零件同捆发售的CUSTOM TOOL BOX版。这次就为大家详细介绍一下CUSTOM TOOL BOX版的魅力之处。CUSTOM TOOL BOX版中又分为“avant”和“The FROG”两种车型，笔者选择了色彩比较鲜艳的蓝色涂装的avant。

赛车可以从A-D4种不同的镶边中任选一种，4辆不同镶边的赛车同时奔跑也不是不可能。

（红外线遥控Q版赛车Q-STEER系列 CUSTOM TOOL BOX/发售：TAKARA TOMY/价格：4200日元/电源：3节4号碱性电池（日本规格，另行购买）/发售日：发卖中）

周边 可以使用跳板和障碍物



↑可将所有零件放入其中的工具箱。



↑还可以将零件们直接放入包装盒。



↑avant本体。蓝色的车身、黄色的轮胎。

打开包装盒，映入眼帘的是赛车、遥控和很多可供改装的零件。值得注意的是，装零件的盒子有两种，一种是像工具箱式的收容盒，另一种是田宫模型式的包装盒，玩家可以将盒子任意装在自己喜欢的盒子里。光是盒子就已经如此的豪华了。

avant车的本体相当漂亮，虽然是超小型的赛车，但是设计和细节部分一应俱全。孩提时代的那种感动再次涌上心头。可以利用CUSTOM TOOL BOX版中附赠的零件，将自己的赛车改造成强化型，并可以用贴纸显示其张扬的个性。

Q-STEER系列赛



→avant本体的侧视图，前后轮胎加装了缓冲装置。



←将avant车身与10日元的比较图，由此可见技术的进步。



→贴纸，配有田宫模型的标识以及很多其它有趣的图案。

车的玩法与一般的超小型遥控赛车基本一样，玩之前先给遥控器充电，然后就可以自由的奔驰了。avant型只需要充50秒，然后可以持续驰骋2、3分钟左右，充电时间短正是Q-STEER系列最引人注目的地方。



↑充电中的avant型赛车，按下电钮就可以轻松搞定，时间大约为50秒。

充完电，接下来就该跑车了，虽然笔者之前也玩过很多超小型的遥控车，但不知为什么，这次心中还是有些小鹿乱撞，它能跑多快？发出多大的力量？真想快点看到它在地上跑的样子。

Q-STEER系列的遥控器十分简单，就那么几个按钮，看一眼就全明白了。前进和后退、右转、左转还有加速。

接下来就是实地的控制了，把小车放在地上，虽然个头很小，但是力量却十分强劲，而且速度也不错。后退以及转动方面也非常灵敏。很满足，非常有意思。

CUSTOM TOOL BOX版附赠两种辅助道具，一个是跳板，一个是障碍物。

↑avant型赛车在桌子上奔跑。

首先是跳板，先将车放在跳板前，加速，但是……avant却只踏到跳板的一半，歪了过去。重新再试一次，这次让它径直走，加速，终于成功了，虽然是超小型的赛车，但是跳跃的弧线却非常清晰，非常爽的说。

↑在开上跳板之前的紧张时刻。

下面是在障碍物间进行曲线行驶，之前的跳板使用的最高速，这次则相反要使用最低速。在笔者的小心行驶下，虽然也能到达终点但是却不是很熟练，看来还是需要练习才行啊。

↑围着障碍物来回疾走。

周边 发动机和轮胎的简单更换，让你领略改装的乐趣

CUSTOM TOOL BOX版附赠的配件可以让你享受到改装的乐趣。主要的配件包括1个超高速马达、1件正规比赛装备、后轮用防滑轮胎一对，前轮用防滑轮胎一对。



↑附赠的各种零件：轮胎、装备和马达。



↑改装十分简单，将内置的马达换成超高速马达即可。



↑换装为防滑轮胎后，颜色大变，感觉也不一样了。

将马达换成超高速马达后，赛车的速度大增；换装防滑轮胎后，赛车的抓地力大增；附赠的正式装备虽然不能提高性能，却可以改善外观。轮胎和马达的更换都比预料中的要简单很多，着实出乎笔者意料，因为改造前笔者还在为能不能很好的改造而忧虑犯愁。不过，看来顾虑是多余的。

改装后的赛车的冲击力、抓地力都有了很明显的提高，而且在跳板上也可以跳得更高了，作为调解工作压力的佳品相当不错。可以把遥控放在桌子上，想玩的时候就玩一下。

这款红外线遥控Q-STEER系列 CUSTOM TOOL BOX确实非常充实，不过更令笔者折服的还是价格，只需4200日元，可以说物超所值。



POINT 1 战斗菜单

ロックオン：锁定攻击目标，敌人在攻击范围内时，可以替代移动指令，锁定攻击目标后直接选择移动路线。一些出色的驾驶员会修得锁定复数目标指令，可以在一次行动中同时攻击多名敌人。

移动：因为锁定攻击目标指令的设定，使移动指令平时用处不大，敌人不在攻击范围内，或者是攻击次数较少伤害较低时，使用此指令让机体移动到指定地点。

バースト：消费气力槽提升驾驶员能力，攻击力和防御力等都会得到提升。气力槽在战斗中缓慢增长，最高为三级，消费越高提升能力值越高。游戏后期挑战BOSS时，最好先让机体使用该指令提升能力。

バックパック：使用物品。在游戏初期最好装备上那些回复体力的物品，机体体力不足时及时回复，降低战斗胜利后的修理费用。

情报：观察该机体的情报。

待机：原地休息。

POINT 2 特技

各驾驶员在提升攻击等级后，可以学会各种特技。装备上这些特技可以大幅提升驾驶员能力，使战斗更为轻松。不过装备数量有限，玩家必须放弃一些并不是极为重要的特技，选择那些最合适的特技。

BATTLE OF SUNRISE
バトルオブサンライズ

收录作品

- 机动战士高达·逆袭的夏亚
- 机甲界加利安
- 机甲战记龙骑
- 装甲骑兵
- 苍之流星SPT雷兹纳
- 勇者王GAOGAIGAR
- 绝对无敌雷神王
- 银河漂流BAIFAMU

PS2	本刊译名：日升战争				CERO A
	SUNRISE	8190日元	2008年4月10日		
战略模拟	DVD-ROM	日版	1-2人	280Kb	

宇宙危机惊现冰冷雄师出战，

本作与超级机器人大战作品极为相似，无论是游戏系统、战斗系统，以及来自不同作品主人公"关公战秦琼"式的故事背景，都模仿得像模像样。喜爱超级机器人大战系列的玩家一定会喜欢本作，至少也可以在本作中重新找到超级机器人大战的游戏感觉。

超级机器人大战采用的是四格战略地图，出战机体可以向四个方向移动，而本作采用的则是六格战略地图，出战机体可以向六个方向移动。这样的设计不由得让玩家想起了泪指轮传说系列，为了避免涉嫌抄袭战略名作火炎纹章引来不必要的麻烦，特意将二代作品《贝里克物语》由四格战略改进为六格战略。泪指轮传说采用这种设计，增加了各角色的移动路线，配合传统战略系统，使本作的战略变化更为丰富。玩家在进行角色移位时，必须考虑到六格的战斗变化，预测到各方面敌人的行动，并派遣其他角色配合站位。而本作虽然采用六格设计，但却与四格设计差别不大，原因则是本作将移动与战斗结合，移动路线决定了角色的攻击伤害。无论敌我的攻击距离都比较远，体现不出传统战略游戏中站位的重要性，因而本作的这种六格设计并无太大的实际用处，只能算是与超级机器人大战系列作品的小差别之一。

超级机器人大战系列作品中发动攻击时，玩家要根据距离选择合适的武器发动攻击，贴身时只能选择近身的武器，远距离时则必须选择射击武器。而本作的攻击却与移动路线紧密相联，玩家在移动路线上只要有武器可以攻击到敌人，即可发动一次攻击。如果一名角色装备有远程、中程和近身三种武器，从远处移动到敌人面前时，这三种武器都可对敌人发动攻击。假设在角色移动时，经过远程攻击点一次、中程攻击点两次、近身攻击点一次，那么攻击伤害总值为远、中、近四次攻击伤害的总值。也就是说角色在移动途中，经过可以向敌人发动攻击的地点越多，攻击总伤害值越高。玩家在实际战斗中，首先要熟悉机体装备的武器，然后则要在确认移动路线，尽量让己方可以在一次行动中向敌人发起多次攻击，缩短战斗的时间。

敌人发动攻击时，我方可以进行反击、防御、待机等选择，反击必须消费EN。在游戏初期敌人杂兵的攻击力颇低，玩家可以放心大胆地直接选择反击指令，在敌人行动回合内削减敌人体力。但在游戏后期，敌人的攻击力都比较强悍，如果玩家没有足够的金钱改造机体，玩家一旦选择反击指令，虽然可以削减敌人体力，但自己却会遭受到沉重的打击，因此在游戏后期玩家会尽量选择防御指令节约体力。

因为本作的移动与攻击密不可分，因此本作的锁定攻击目标也与移动指令相互影响，只要敌人在攻击范围内，玩家完全可以利用锁定攻击目标指令来取代移动指令。有部分优秀的驾驶员在提升等级后，还可以学会同时锁定多名敌人的技能，装备上这个技能后，该驾驶员可以一回合内同时向多名敌人发动攻击。但由于敌人在遭受攻击时也可以选择反击指令，因此同时向多名敌人发动攻击的机体也会遭受到多次反击，玩家在选择同时攻击多名敌人时，一定要注意自身的体力，确保自身的安全才是重中之重。

超级机器人大战系列战斗结束后，只有被击坠的机体需要玩家花钱修理，其他机体的体力自动恢复。而本作在战斗胜利后，无论是否有机体被敌人击坠，玩家都必须消费金钱恢复机体的体力。原本改造机体、购买机体都需要花费大量金钱，玩家早已捉襟见肘，本作的这一设计无疑是雪上加霜。玩家在游戏前期必须尽量节约使用回复道具，并且尽量将机体所受伤害控制到最小，才能节约出部分金钱用于机体改造。至于购买机体，在游戏初期更是可望而不可及的梦想，初期出现的可购买机体性能颇低，并且价格昂贵，玩家完全没必要把金钱浪费在购买上。每完成一话的战斗后，玩家都可以得到一些物品，这些物品对当时的玩家来说绝对是雪中送炭，可以为玩家节约不少金钱。

本作取消了超级机器人大战中的精神指令，以主人公特技取而代之，主人公们也没有级别的设定，只有某一能力等级的设定。经常使用远程武器攻击敌

POINT 3　战斗系统



进入战斗后，各机体依次行动，玩家首先要决定攻击目标，并选择ロックオン指令锁定。决定了移动路线和移动目的地后，攻击自动开始。根据玩家的移动路线，我方机体会在移动攻击中自动替换远距离、中距离、近距离武器对敌人进行攻击。装备三种武器的机体，移动路线上敌人在攻击范围内格数越多，攻击伤害越高。

POINT 4　机体购入

本作与超级机器人大战系列中的部分作品相似，玩家可以花费金钱自行购买机体。在游戏初期，可购买的机体并不优秀，只能替代部分我军使用的低等机体，而且价格相对昂贵，一定要有选择的适当购买。在游戏后期，玩家完全可以按自己的喜好利用机体的购买，打造出一支专属自己的机器大军。

POINT 5　机体强化

与超级机器人大战系列完全相同，玩家可以消费金钱对机体进行强化，提升机体的性能。不过由于本作在战斗结束后，玩家必须花费金钱为机体回复体力，因此玩家在游戏中经常会觉得资金紧张。

POINT 6　二周目后继承

1、一周目获得资金总数的50%。
2、可以购买全部道具装备及机体。
3、改造机体从七段改造升级为十段改造。
4、经验值一律为原来的1。25倍。
5、追加部分原创剧情。

POINT 7　编成菜单

情报	观察机体情报，了解各机体性能
リカバリー	花费金钱为机体回复HP，战斗中被击坠的机体在战斗结束后，HP为10
改造	花费金钱对机体HP、EN、DF、SP；远、中、近攻击力等能力进行强化，一周目游戏时改造上限为7段，二周目以后为十段
ショップ	花钱采购，可以购买机体或道具
バックパック	为机体装备已有道具，根据机体不同，可以装备道具个数不同
スキル	为机体选择装备特技，当有驾驶员学会新特技时，会出现NEW图标提示玩家
乘换	替换驾驶员目前的机体，有部分驾驶员不能替换机体
オプション	更改游戏基本设置
データ	存盘或读取记录
出击	进入新一章节的战斗

POINT 8　必杀技

有部分驾驶员在战斗中可以使用必杀技，但必须有足够的EN值，并且消费气力槽三槽，发动必杀技后该驾驶员在本次行动不能再发动攻击或者使用物品。必杀技的威力高于一般攻击，不会遭受到被必杀技攻击敌人的反击。但发动条件比较苛刻，玩家必须在战斗中有意节省EN值或者是准备好回复道具。

POINT 9　道具说明

本作道具分为R、E两大类，标在道具名称前，R类道具为可以使用的回复道具，在战场上使用一次后自动消失；E类道具为装备类道具，可以提升角色的能力。可用道具名称的后缀为S、M、L、EX四类，S类回复数值最低，M类稍高，L类较高，EX为完全回复。装备类道具后缀用+1、+2、+3等表示。

POINT 10　全机体



名称	价格	HP	EN	适应	AP	移动	DF	SP	近攻	中攻	远攻
ファルゲン・マッフ	50000	1200	240	空、宇	5	5	120	120	400	210	190
ゲルフ・マッフ	30000	1000	220	空、宇	5	5	120	100	380	200	—
ダイン・マッフ	15000	700	180	空、宇	5	4	85	70	—	170	—
ゲバイ・マッフ	10000	650	170	空、宇	5	4	75	60	—	160	—
ヤクト・ドーガ	20000	1000	230	地、宇	5	5	110	130	320	220	—
ギラ・ドーガ	10000	750	200	地、宇	5	4	85	95	370	180	—
リ・ガズィ	15000	950	220	地、宇	5	5	105	120	360	220	—
ジェガン	10000	800	200	地、宇	5	4	90	100	360	220	—
ギラ・ドーガC	15000	800	220	地、宇	5	4	90	100	370	190	—
スコープドッグ	10000	580	170	地、宇	3	7	60	180	250	155	135
BTドッグ	12000	620	200	地、宇	3	7	65	190	250	160	—
ファッティー	10000	550	160	地、宇	3	7	58	165	—	145	130
スコープドッグM	10000	580	170	地、宇	3	7	60	180	250	155	135
バイファム	20000	820	210	空、宇	4	6	90	100	320	200	—
ネオファム	18000	800	200	空、宇	4	6	85	95	320	200	—
ドール	25000	800	190	空、宇	4	6	80	160	280	190	—
ブレイバー	10000	580	170	空、宇	4	5	65	115	270	150	—
ドトール	10000	550	165	空、宇	4	5	60	110	270	150	—

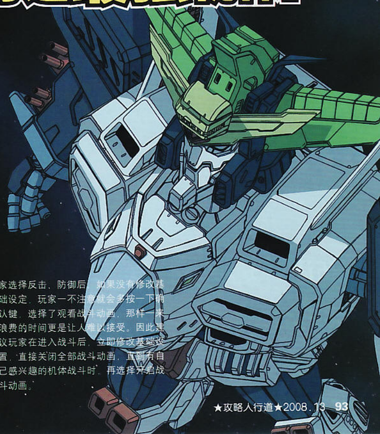
网罗天下英雄打造最强机体!

人，该主人公的远程攻击等级会得到提升；经常使用近身武器格斗，该主人公的近身攻击等级就会得到提升，而根据各种能力的等级，主人公会学会一些特技。主人公学会特技后，并不能直接体现出来，而是要玩家为其装备。由于主人公可装备的特技数量有限，因此玩家必须对应主人公机体和主人公本身的性能，为其装备最为适合的特技，才能达到预期效果，使战斗更为简单轻松。取消了精神力的设定，会使很多玩家极不适应，必须游戏很长时间才能逐渐改变原来的游戏习惯。

远程、中程、近程武器配合移动的攻击方法，使每架机体的攻击能力更为突出，玩家可以更为直观地了解机体的性能。但因为这一设计，使游戏的风格与超级机器人大战系列完全不同，站位、出战成员的配合不再重要，也不会再出现那些不会被敌人击中的无敌机体。无论是超级系和真实系的机体，运动性都不再重要，高防御力的机体更为吃香。

本作虽然战斗画面制作精美，为玩家展现了3D机器人的热血战斗，但玩家却可以自行决定是否观看。原本个人认为，机器人大战中战斗画面必不可少，但看长了大部分玩家都会觉得是在浪费时间，很少有玩家从头到尾都是开启战斗动画进行游戏，战斗画面自行选择最为合理。本作的战斗速度原本就比超级机器人大战系列慢上不少，如果再强制看战斗动画，恐怕没有几个玩家会坚持通关。自动选择开关战斗动画的设计虽然比较贴心，但却在一定程度上浪费了游戏的容量。

战斗速度比较慢是本作一大缺陷，玩家行动和敌人思考都需较长时间。如果是一款战略性极强的作品，玩家可以利用敌人思考的时间在心中设计己方的下一步行动，以对应战场变化，而本作的战略性原本不强，敌人行动缓慢浪费的时间玩家只能用来喝茶。在敌人行动回合，玩家选择反击、防御后，如果没有修改基础设定，玩家一不注意就会多按一下确认键，选择了观看战斗动画，那样一来浪费的时间更是让人难以接受。因此建议玩家在进入战斗后，立即修改基础设置，直接关闭全部战斗动画，直到有自己感兴趣的机体战斗时，再选择开启战斗动画。



STORY LINE

冲向黑暗天空

第1话　初战斗

胜利条件：ケーラ机击坠；敌全灭

失败条件：シン击坠毁；任意己方一机坠毁

作战要点：一开战时的单挑非常简单，只要走近对手不断发起攻击，敌人行动时选择反击即可轻松快速战胜对手。完成模拟实战训练后敌人出现，己方援军也同时出现，战斗胜利失败条件随之改变。虽然敌人共五名，但都是杂兵级敌人，能力与我军相差甚远，完全是为了让玩家熟悉战斗系统而准备的。将敌人全灭后，敌人再次出现五名援军，但阿姆罗同时出场，一击便将全部的敌人都消灭了，白白浪费了这些经验。

获得物品：Rリペアツ—ルS、R补给パックS

第2话　新兵器

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：第一回合可以让全军待机，等敌人行动时依靠反击削减敌人体力。第二回合敌人距离我方较近，我军行动时可以进行连续攻击。战斗毫无难度，我军可以轻松取胜，只要注意不要让一架机体独力战斗即可。

获得物品：RナノマシンS

第3话　合流

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：先集中兵力消灭距离己方较近的四名杂兵级敌人，一回合后己方援军登场。三名小BOSS级敌人的攻击力远超过其他敌人，每次发动攻击都可使我方机体损失100－200体力，因此我方机体在站位时，一定要注意不要让一架机体同时被三名小BOSS攻击。为了减轻我军的压力，援军应该迅速消灭一名小BOSS。最初登场的我军机体在消灭大部分杂兵后与援军合流，合力消灭剩下的两名小BOSS。在战斗中尽量节约体力，以免现在完成战斗后在修理时必须花费过多的金钱。

获得物品：Rリペアツ—ルS*3

第4话　合流

胜利条件：マイヨ机HP50%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：最初登场机体压力极大，必须顶住敌人的猛烈攻击几个回合，有一两架机体阵亡实属正常。マイヨ机接近后，让体力充足的队员负责吸引它的火力。マイヨ机的防御力较高，但攻击力却很一般，应该不会对我军造成威胁。

获得物品：RナノマシンS、R电压发生器S、Rリペアツ—ルS

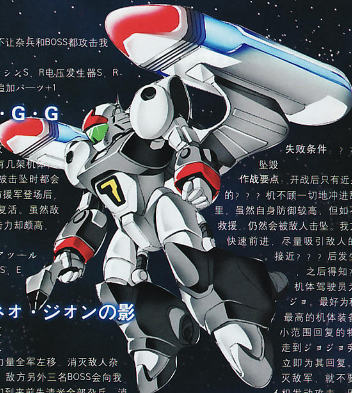
第5话　ギガノスの苍き鹰

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：集中全部兵力，从一个方向突破，建议向左推进消灭此方向的三名杂兵。之后集中力量向逼近的BOSS及其手下发动猛攻。杂兵的攻击力很低，在他们行动时选择反击即可，敌BOSS的攻击力高，在其行动时应适当选择防御。敌人会出现几名杂兵支援，但只要注意不让杂兵和BOSS都攻击我方一架机体即可。

获得物品：Rナノマシンス、R电压发生器S、Rリペアツ—ルM、E追加パ—ツ+1



第6话　G・G・G

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人只有几架机体，不过在最初几回合被击坠时都会自动复活。剧情我方援军登场后，敌军被击坠则不再复活。虽然敌人的体力低，但攻击力却颇高，只能用来适当练级。

获得物品：Rリペアツ—ルS*2、R补给パックS、E追加パ—ツ+1

第7话　ネオ・ジオンの影

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：先集中力量全军左移，消灭敌人杂兵。第二回合开始，敌方另外三名BOSS会向我方逼近，争取在他们到来前先清光全部杂兵。消灭一定数量敌人后，敌人会从右方登场五名援军，不过我军大部队此时应该已全部移动到地图左方，并不会陷入敌人的包围圈中。敌人也会使用支援攻击，注意防御。

获得物品：EENタンク+1、Rナノマシンス、R补给パックM、Rリペアツ—ルM

第8话　新たなる旅立ち

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：开战时会被敌人夹击，建议集中兵力从一个方向突破。优先消灭那些攻击力较高的敌人。虽然最初会被敌人围困，但由于敌人能力颇低，机体质量更差，我军仍然可以轻松将敌军全灭。

获得物品：E追加パ—ツ+1、EENタンク+1、R补给パックM、Rリペアツ—ルM

第9话　黒い塔

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：本关地图和上一关差不多，初试的位置发生变化，敌人更为强悍并且多了一个体力高达4500的BOSS。我军开战时还是被敌人包围，建议战前准备是装备上几个回复体力的道具。

开战后全军向下突击，消灭周围的敌人逐渐扭转劣势，尽量在敌人BOSS走近前清光全部的杂兵。BOSS的体力很高，防御力也不低，尽量让我军中体力剩余量较高的成员发动攻击，其他队员注意站位随时支援。BOSS体力被削减到1000以下时自动撤退，同时敌方登场十架机体增援，不过它们都非常弱，玩家可以轻松将其全歼。

获得物品：Rリペアツ—ルS*2、R电压发生器S、Rナノマシンス

第10话　人马兵

胜利条件：ハイ机HP30%以下

失败条件：？？？机坠毁

作战要点：开战后只有近身武器的？？？机不顾一切地冲进敌人堆里，虽然自身防御较高，但如不及时救援，仍然会被敌人击坠。我方全军快速前进，尽量吸引敌人的火力。接近？？？后发生剧情，之后得知？？？机体驾驶员为ジョジョ。最好为移动力最高的机体装备一个小范围回复的物品，走到ジョジョ旁边后立即为其回复。想全灭敌军，就不要对ハイ机发动攻击，因为他的体力只有1300，几次攻击之后便会撤退。战斗胜利后，ジョジョ加入。

获得物品：Eバランサ—+1、Rリペアツ—ルM、R补给パックM

第11话　ガリアン

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人仍然是上一战的那种杂兵，战斗比较轻松。消灭敌人最初的小BOSS后，前几战曾经出场的4500体力机体带两名杂兵增援敌人，不过此时战场上应该已经不剩下什么敌人了，集中火力削减其体力即可。

获得物品：ESレンジ+、E装甲板+1、Rリペアツ—ルM、Rナノマシンス

第12话　遗迹袭击

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：又是熟悉的地图，敌人的数量比以前多了些，能力稍强些。但我军也多了一名参战成员，注意不要让敌人集中攻击己方一架机体即可。

获得物品：Eバランサ—+1、Rナノマシンス、R电压发生器S、Rリペアツ—ルM、R补给パックM

第13话　宇宙へ



胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：将BOSS体力削减到一定程度，BOSS会带领剩下的敌人撤退，同时出现大量敌援军。不过这些援军的实力实在是弱得离谱，完全不会对我军造成任何威胁。

获得物品：RナノマシンM、Rリペアツ—ルM、R补给パックM

第14话　狙われた地球

胜利条件：ゲイル机或ゴステロ机HP20以下

失败条件：己方全灭

作战要点：第二回合己方援军出现，但不能控制他的

行动。敌人只有四名，很快就能完成本战。

获得物品：E追加パーツ+1、Eバランサー+2、EENタンク+1



第15话 苍き流星

胜利条件：ゲイル机或ゴステロ机HP20以下

失败条件：エイジ机坠毁

作战要点：ゴステロ机会直接冲向我军，一个回合即可达成胜利条件。

获得物品：E装甲板+1、Eバランサー+1

第16话 赤き肩の死神

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人数量很多，最好多带几个回复道具，以免我方队员体力不足时无法回复。战斗中优先消灭攻击力高的敌人，利用好反击和支援。ギガノス军士兵被全部消灭后，会立即出现大量援军，因此如果没有练级需要，可以只留下一名ギガノス军士兵，消灭完其他敌人后再收拾他。

获得物品：Rナノマシン M、R电压发生器M、Rリペアツール M*2、R补给パック M*2

第17话 ギガノスの异变

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌军最初登场的全部是那些体力低速度快的机体，虽然攻击力较低，不会对我军造成任何威胁，但却行动个没完，浪费了玩家不少时间。将敌人消灭得只剩下四到五架机体时，夏亚带领六架敌机登场，同时阿姆罗也赶支援我军。

获得物品：ELレンジ+、RリペアツールL、RリペアツールM*2、R补给パックM*2

第18话 群がる杀人机

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：仅凭我军最初登场的那三架机体根本无法与敌人的大部队抗衡，因此在开战后我军要全部后退，直到援军登场再向敌人发起攻击。

获得物品：Rナノマシン M、RリペアツールL、RリペアツールM、R补给パックL、R补给パックM

第19话 地球へ



胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人很多但都很弱，两名小BOSS的体力也低得可怜，活用支援和反击，尽快消灭敌人节约时间才是本战的重点。

获得物品：E追加パーツ+2、RナノマシンL、RナノマシンM、RリペアツールL、R补给パックL、R电压发生器M

第20话 光の铁锤

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：开始要用凯一人消灭三名敌人E1-02，注意走位，尽量多使用凯的格斗攻击。消灭最初的三个E1-02后，敌我援军同时登场。敌人增援的全部都是E1-02，高体力高攻击，比较难对付，最好事先多准备些回复物品。

获得物品：EENタンク+2、RリペアツールL、RリペアツールM、R补给パックL、R补给パックM

第21话 ファンダム・レディ

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌军在数量上占有绝对优势，但杂兵能力却远不如我军。消灭一定敌人后，キリコ作为我军援军登场，不过却派不上什么用场。凯是地面敌人的克星，并且皮糙肉厚，绝对是主力中的主力。2200体力的敌人接近后，立即调动全部兵力将其消灭，以免我军的体力损耗过大。

获得物品：E补助ブースト+1、E装甲板+2、RリペアツールL、R补给パックL、RナノマシンEX

第22话 フィアナ

胜利条件：フィアナ机以外敌机全灭

失败条件：1、キリコ机坠毁、2、フィアナ机坠毁

作战要点：敌人很多，又要把不少时间浪费在等待上。战斗非常简单，只要注意保护キリコ机即可。

获得物品：RリペアツールL、RリペアツールM、RナノマシンL、R补给パックL、R补给パックM、R电压发生器L

第23话 狙われたG·G·G

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人只有两名，虽然他们的机体远比我军机体优秀，但双拳难敌四手，我方十一名队员车轮战，消灭这两名敌人并不吃力。战斗注意尽量节约体力，修理时少花些银子。

获得物品：E追加追加パーツ+3、RリペアツールL、RリペアツールM

第24话 极东危机一发

胜利条件：敌方全灭

失败条件：凯机HP60%以下

作战要点：战斗分为两张地图，第一张地图的战斗非常简单，只要不让凯一个人冲入敌阵，同时注意节约其他主力队员的体力即可。第二张地图又回到宇宙中战斗，敌人远比前一张地图的敌人强悍，但仍然不是我军的对手。战斗时多使用支援，快速消灭敌人。

获得物品：EENタンク+3、RリペアツールL、R补给パックL、RナノマシンM、R电压发生器M

第25话 PS

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：又要面对一大帮很菜的敌人，除了BOSS四千多的体力让人有些头疼外，实在是没有任何难点，只要派遣全部主力队员出战便可轻松取胜。强制出战的两名队员因为机体能力的关系，最好是放在后方。

获得物品：RリペアツールL*2、R补给パックL*2

第26话 特攻！复仇の苍き鹰

胜利条件：敌方全灭

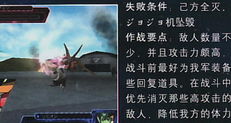
失败条件：己方全灭

作战要点：战斗难度较大，不但要在最后收拾一个体力4600的BOSS，同时对付六个体力2000多的敌人，还要与敌人登场的大量援军周旋。BOSS逼近后，优先消灭BOSS，否则敌人将源源不断地出现援军。好在我方强制出场的四架机体都很强。

获得物品：ESレンジ+、RリペアツールEX、R补给パックL

第27话 征服王

胜利条件：敌方全灭



失败条件：己方全灭、ジョジョ机坠毁

作战要点：敌人数量不少，并且攻击力颇高，战斗前最好为我军装备些回复道具。在战斗中优先消灭那些高攻击的敌人，降低我方的体力损失。将敌人消灭至十架机体左右，我方援军ジョジョ出战，战斗失败条件改变，以后的战斗尽量让ジョジョ远离敌BOSS。

获得物品：ELレンジ+、RリペアツールL、R补给パックEX

第28话 大宇宙の凯歌

胜利条件：ドルチェノフ机或ゲン·ジェム机HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人成群而来，战斗难度较大，优先消灭近身攻击力高的敌人，利用反击消灭那些低攻击的敌人。敌人的两个BOSS会逐渐逼近我军，尽量在他们进入攻击范围前消灭其他的杂兵。

获得物品：EMレンジ+、RナノマシンL、E电压发生器L、E追加パーツ+3

第29话 ネオ·ジオン

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人又在数量上占有绝对的优势，并且还会出现大量援军，不过因为敌人没有出色的BOSS，我军依然可以轻松取得胜利。

获得物品：RリペアツールL*2、R补给パックL*2

第30话 人类の革新

胜利条件：クェス机或者レズン机HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：全军从中路突破，敌军クェス机和レズン机会主动接近我军，向这两部机体发动猛攻即可快速完成本战。当然玩家有实力的话，也可以先将夏

为了正义公理人气角色出击!



分成三队，各带一些杂兵，如果对自己队伍实力很有信心，可以将其他杂兵全部清光后再打BOSS，否则就集中火力向距离我军最近的BOSS开火。无论攻击哪一个BOSS，其他的两个BOSS在不久之后都会接近我军发动攻击。

获得物品：EMレンジ++、Rリペアツ一ルL、R电压发生器L

第39话 グラドスの刻印

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人分成三批，消灭一批后出现新的一批，三批的小BOSS攻击力都不低，稍不注意我军便会有成员阵亡。战斗中要针对各BOSS的机体特性，利用他们的弱点进行攻击。

获得物品：ELレンジ++、RナノマシンL、R补给パックL

第40话 オーロラ

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人分布在三个方向，集中我军兵力，从一个方向发动攻击。建议先消灭左下的杂兵，右上和左上的敌人会自动向我军移动，左上敌人距离我军较近，会先与我军接触。等右上的敌人进入我军攻击范围时，左上和左下的杂兵应该早已被我军歼灭。消灭右上的敌人时，左上角的三名BOSS轮流开始移动，我军在此时一边消灭剩余的几名杂兵，一面派遣强人与BOSS周旋。

获得物品：Eバランサ一+3、Rリペアツ一ルEX、R补给パックEX

亚和其他杂兵消灭后再完成胜利条件。

获得物品：E装甲板+1、Eバランサ一+1

第31话 再会と别れ

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人中不乏高攻击力的机体，最好不要让我军分散前进，以免被敌人围攻致死。

获得物品：E追加パーツ+2、EENタンク+2、Rリペアツ一ルL、R补给パックL

第32话 火星の谜

胜利条件：敌方全灭

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人呈分为上下两支军团，但我军一旦进入其攻击范围，则会全部出击，对我军形成夹击之势。因为敌人攻击力较高，我军最好多带些回复道具，让那些体力充足、高防御力的队员充当肉盾，吸引敌人火力，否则必然会有成员阵亡。

获得物品：RナノマシンEX、Rリペアツ一ルL、RリペアツールM、R补给パックL、R补给パックM

第33话 赤の星にて

胜利条件：敌方全灭；マ一ダル机HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：大群的敌人杂兵的战斗没有什么难度，但打起来很麻烦很累，而且敌人还会出现大量杂兵增援。将全部杂兵消灭后，マ一ダル机登场，虽然他的能力颇高，攻击力惊人，但却是单枪匹马，瞬间就会被我军击退。

获得物品：Rリペアツ一ルL、Rリペアツ一ルM、R电压发生器EX、R补给パックL、R补给パックM

第34话 华丽なるル·カイン

胜利条件：ル·カイン机HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：本战中出战的敌人数量很少，虽然战斗胜利后的收入会大减，但却可以节约不少时间。ル·カイン机能力不弱，但手下太菜，因此我军可以轻松获胜。

获得物品：E追加パーツ+3、Eバランサ一+2、Rリペアツ一ルL、R补给パックL

第35话 苍き流星となつて

胜利条件：ル·カイン机HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：敌军中出现了对地用攻击卫星，它们移动力极低，一次只能移动一步，但远程攻击距离远，攻击力高，与其战斗时尽量使用近身攻击。敌BOSS的攻击力很高，我军一定让体力充沛的成员发动攻击，以免被敌人的反击击坠。

获得物品：EENタンク+3、E装甲板+2、Rリペアツ一ルL、R补给パックL

第36话 支配者たる者

胜利条件：ル·カイン机击坠；アゲナ一HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：敌军最初的机体中只有BOSS比较强悍，其他的都是白送经验和资金的废柴。击坠ル·カイン后剧情，胜利条件改变。伴随アゲナ一登场的还有几架杂兵机体，之前的战斗注意节约体力的话，大可全军突击，快速解决战斗。

获得物品：E补助ブ一スト+2、Rリペアツ一ルL、R补给パックL、EMレンジ++

第37话 遗产

胜利条件：アビスン的HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：敌人除了BOSS外还有几架高体力机体，集中兵力逐个击破。如果不在意经验和金钱，完全可以不理睬杂兵，全力攻击BOSS。

获得物品：ESレンジ++、Rリペアツ一ルEX、R补给パックEX

第30话 集う者达

胜利条件：ゲンジェム机、ゴステロ机、バルベ一机任意一机HP20%以下

失败条件：己方全灭

作战要点：三个BOSS

第41话 不和の女神と无法の娘

胜利条件：インゲリット机击坠；アビスン机击坠

失败条件：シン机坠毁

作战要点：一般到目前已经将シン机的攻击力、防御力、体力等改造完毕，但本战不要全体突击，把インゲリット机引出后将其击坠达成胜利条件。因为剧情后胜利条件会



改为アビスン机击坠，所以还是脚踏实先消灭全部杂兵，再攻击イシダリッド机为好。

获得物品：E装甲板+3、Rリペアツール EX、Rリペアツール L、R补给パックEX、R补给パックL

第42话 光届かぬ深渊で

胜利条件：敌方全灭；アイセイン机击坠

失败条件：シン机坠毁；己方全灭

作战要点：敌人共四批，打起来很费时间。因为是最后一战，因此在战前把最好的道具都带上吧！最初敌人登场的机体很杂，几乎每种机体都只有一架，以我军现在的实力，绝对可以轻松消灭敌人杂兵。第一个BOSS能力很强，防御力极高，跟他交战时一定要注意节约主人公的体力。消灭了最初的全部敌人后，敌人的援军部队登场。消灭完这批援军后，アイセイン带领一批援军出场，同时战斗胜利条件改变。本战的三个BOSS都比较强悍，シン机体力不足时便去消灭杂兵，以免强行跟BOSS交手而被敌人击坠，导致战斗失败。



一让人热血沸腾的年轻英雄凯，在无数机战作品中登场的机战英雄阿姆罗等人气角色都会在本作登场，玩家可以按自己的喜好进行选择锻炼。



特技一览

在战斗中玩家可以对主人公进行针对性锻炼，使用远程攻击提升该主人公的远程攻击等级，当主人公的攻击等级达到一定程度时，可以自动学会特技。不过每位主人公只能装备四个特技，玩家只能针对机体性能择优装备。

名称	效果	名称	效果
ニュータイプ	攻击时会心一击率上升20%，同时被攻击的敌人命中率下降20%	向上心	得到的经验值增加10%
ロックオン	可以在一回合内锁定复数敌人并进行攻击	战果への自信	发动攻击时会心一击率上升，驾驶员击坠敌机机体数越高，提升
扩散攻击	对应锁定敌人数给予敌人伤害提升，锁定两机时伤害提升10%、		效果越大
	锁定三机时伤害提升20%	气合溜め	行动时直接选择待机，气力槽一槽值增加三分之一
支援	可以进行支援攻击	リベンジ	发动攻击时给予伤害增加，自身HP越少效果越高
アサルト	中距离攻击伤害增加，近距离、远距离攻击伤害减少	ダッシュ	移动力+1（上限15）
アタッカ	近距离攻击伤害增加，中距离、远距离攻击伤害减少	绝对生存者	降低敌人命中率，自身HP越少效果越高，发动攻击时伤害增加
スナイプ	远距离攻击伤害增加，近距离、中距离攻击伤害减少	对空炮火	攻击空中敌人时给予伤害增加10%，宇宙战场无效
精密攻击	小型机体敌人攻击命中率降低特性无效化	エースパイロット	发动攻击时会心一击率上升10%、敌人命中率降低10%
ダーボ	攻击时给予敌人伤害增加，同时EN消耗增加	热き友情	拥有相同特技驾驶员在场时，驾驶员全能力上升5%
コンビネーション	对敌机体同时进行远、中、近攻击时，给予伤害增加	不屈の精神	防御自机被击坠，但HP在10以下不发动该特技
勇猛	气力槽增加量上升20%	待机ガード	遭受攻击时选择待机，所受伤害降低20%
クリティカル回避	被敌人攻击时候选择防御时，不会受到会心一击	ネバーギブアップ	支援攻击伤害增加30%，同时支援攻击不消耗AP
カウンター	反击时给予伤害增加10%，但遭受伤害也增加10%	ENセーブ	发动攻击时消费EN减少20%，但给予敌人伤害降低5%
バトルセンス	发动攻击时会心一击率增加15%，遭受攻击时选择待机指令所受伤害减少20%	近接训练	与发动攻击时使用武器无关，驾驶员近接攻击等级上升率增加
加速	速度提升5%	守护者	周围一格内己方队员DF上升10%
ブラコン	シン出击时，驾驶员全能力上升5%	结束	自军DF上升2%，对应拥有此特技驾驶员数累加
天才	使用道具时效果增加25%、装备道具效果也提升25%	ソードマスター	对应近距离攻击次数，近距离攻击会心一击率上升
分析	自军速度上升2%，对应拥有此特技驾驶员数累加	突破	ZOC移动低下无效化，但移动力减1
狙い击ち	攻击时命中率上升10%	骑士道	近距离攻击上升上升30%，选择防御时所受伤害减低20%
ステルス	敌人攻击率下降10%，但自身移动力减1	忍耐	遭受攻击所受伤害降低，残存HP越少效果越高
舍て身	发动攻击时给予伤害增加10%、但遭受攻击时所受伤害增加20%	正义感	发动攻击时会心一击率上升15%，开始战斗时气力槽一槽满值
アシスト	支援攻击威力增加	收集	战斗结束后，得到金钱增加5%，对应拥有此特技驾驶员数累加
ロングショット	中距离、远距离武器射程距离加1	怒り	对应自军战斗不能成员数量，发动攻击时给予敌人伤害增加
バックアップ	支援攻击不消耗AP	レスキュー	使用回复道具时，回复量增加20%
BP范围扩大	使用回复道具时，效果范围加1，但使用效果降低50%	PS	遭受攻击时，敌命中率降低20%
ヴァルキリー	反击时给予敌人伤害增加20%，同时气力槽增加量提升30%	绝对无敌	DF和SP上升5%
斗争心	开始战斗时气力槽一槽满值状态	カスタムセンス	装备提升能力道具时，能力提升量增加20%



道具一览

随着游戏剧情的深入，玩家可以购买的道具和机体也逐渐更新追加，因为本作战斗难度并不高，因此在游戏中玩家几乎不用购买任何回复道具而只装备提升能力道具，但在最后一战时，建议玩家将回复道具准备充足。

道具	价格	分类	效果	道具	价格	分类	效果
リペアツールS	500	R	自机HP300回复	ENタンク+1	3000	E	最大EN+30
リペアツールM	800	R	自机HP500回复	ENタンク+2	8000	E	最大EN+60
リペアツールL	1000	R	自机HP800回复	ENタンク+3	12000	E	最大EN+100
リペアツールEX	1200	R	自机完全回复	装甲板+1	10000	E	DF+5
补给パックS	200	R	自机EN50回复	装甲板+2	20000	E	DF+10
补给パックM	400	R	自机EN100回复	装甲板+3	30000	E	DF+20
补给パックL	600	R	自机EN150回复	バランサー+1	10000	E	SP+5
补给パックEX	800	R	自机EN完全回复	バランサー+2	20000	E	SP+10
ナノマシンS	1100	R	自机与周围一格内机体HP300回复	バランサー+3	30000	E	SP+20
ナノマシンM	1700	R	自机与周围一格内机体HP500回复	Sレンジ+	4000	E	近距离武器攻击力+25
ナノマシンL	2200	R	自机与周围一格内机体HP800回复	Sレンジ++	8000	E	近距离武器攻击力+50
ナノマシンEX	2600	R	自机与周围一格内机体HP完全回复	Mレンジ+	4000	E	中距离武器攻击力+25
电压发生器S	500	R	自机与周围一格内机体EN50回复	Mレンジ++	8000	E	中距离武器攻击力+50
电压发生器M	900	R	自机与周围一格内机体EN100回复	Lレンジ+	4000	E	远距离武器攻击力+25
电压发生器L	1400	R	自机与周围一格内机体EN150回复	Lレンジ++	8000	E	远距离武器攻击力+50
电压发生器EX	1800	R	自机与周围一格内机体EN完全回复	补助ブースト+1	10000	E	移动力+1（上限15）
追加パーツ+1	2000	E	最大HP+50	补助ブースト+2	20000	E	移动力+2（上限15）
追加パーツ+2	5000	E	最大HP+100	补助ブースト+3	30000	E	移动力+3（上限15）
追加パーツ+3	10000	E	最大HP+200				

摩托与卡丁同场竞技！

Chapter 1 模式篇

游戏中最重要也是最值得研究的部分，全部的隐藏要素都可以在这里解锁，同时也关系到玩家个人履历中的大部分评价，进入后有四种游戏模式可以选择。

大奖赛模式

系列一贯的主打模式，一共有8个杯赛，其中4个需要完成前面杯赛来开启。每个杯赛4条共计32条赛道，上面4个杯赛全部使用本作原创赛道，下面4个杯赛全部使用系列经典赛道，依旧是原创赛道与经典赛道各占一半。杯赛中玩家要和11名COM对手连续在4条赛道进行竞速，每条赛道跑3圈排列名次，第一名积15分，第二名积12分，向下依次递减，跑完全部4条赛道后看总积分决定冠亚季军并颁发奖杯。完成杯赛后系统会根据玩家的最终名次与比赛表现给予评定，评价分为☆☆☆、☆☆、☆、A、B、C、D、E一共8个等级，其中达成☆以上的评价关系到部分隐藏要素的解锁。游戏难度也由易到难分为50cc、100cc、150cc和ミラーモード4个等级，其中50cc只允许选用卡丁车，100cc只允许选用摩托车，150cc允许选用全部拥有的赛车。



对战模式

有单人战和团队战两种类型可以选择，与COM进行对决。该模式下可以对游戏规则进行修改，包括速度等级、COM难度、COM赛车种类、赛道选择方式、道具出现几率及对战场次都可以由玩家自行调整。其中单人战与大奖赛模式差别不大，也是跑完全部场次后以总积分来决定冠亚季军并颁发奖杯，而团队战则比较有意思，全部12名参赛选手平均分为红蓝两队，每条赛道结束后将队内各选手的个人积分相加算出全队积分，跑完全部场次后同样以全队总积分来判定胜负并颁发奖杯。在团队战里，争取第一名冲过终点线为队伍赢得更多的积分固然重要。



马达轰鸣，承载着众玩家殷切期望的马里奥赛车Wii于此春暖花开的时节降临。经历了前作DS版的广受好评后，本作明显表现出百尺竿头更进一步的决心，新车型、新技巧以及新道具的引入使得游戏过程更为紧张刺激。

□文/新之助&小白、责编/七曜

时间挑战模式

为单纯的竞速爱好者准备的模式，行驶过程中没有任何对手是本模式的一大特色（幽灵车并不实际存在，因此不会发生碰撞问题），玩家可以在没有任何干扰的情况下跑完全程，但相对的路面上也没有任何道具箱出现。在该模式下玩家可以选择已经拥有的全部选手与赛车，携带3个加速蘑菇在任意已开启的赛道连跑3圈挑战自己的最好成绩。决定赛道后玩家可以选择是否与幽灵车进行竞速，其中幽灵车又分为任天堂的官方幽灵车和玩家自己最好成绩的幽灵车，当你熟悉赛道并熟练操作后，将可以以大幅领先的优势战胜最初的官方幽灵车，之后退出重新选择此赛道时，会发现官方幽灵车的成绩有了大幅提高，这个才是真正的任天堂官方员工最好成绩，又称隐藏官方幽灵车或快速幽灵车，它会告诉你该赛道的最佳路线和一些隐藏近路。

战斗模式



分为气球大战和金币收集两种类型可以选择，与COM进行对决。该模式下同样可以对游戏规则进行修改，包括COM难度、COM赛车种类、场地选择方式、道具出现几率及采用几胜制都可以由玩家自行调整。玩家驾驶的赛车只能从指定的卡丁车和摩托车各一辆中进行选择，战斗场地则有10个之多，其中Wii场地和系列经典场地各占一半，战斗以团队战的形式展开，各项规则和胜负判定与对战模式中的团队战完全一致，每场战斗限时三分钟。气球大战中每名选手一开场车身就绑有代表队伍颜色的三个气球，依靠在战斗场地内不断拾取道具箱来攻击对手和保护自身，每遭受一次攻击或者开出场外气球都会爆掉一个，而使用加速蘑菇、无敌星等手段冲撞对手成功可以从对手手中夺取一个气球绑在自己车身（每辆赛车最多可以绑有五个气球），全部气球爆掉后将被强行逐出场外，片刻后以绑有三个气球的状态重新登场。

多人游戏模式

一台主机多人同乐时的不二选择，可以让2-4人共同游戏，有两种游戏模式可以选择。

1、对战模式

与单人游戏中的同一模式玩法相同，可以2-4人同时参加，比赛时屏幕会根据玩家人数分割为等大的几个部分。

2、战斗模式

与单人游戏中的同一模式玩法相同，可以2-4人同时参加，比赛时屏幕会根据玩家人数分割为等大的几个部分。

MARIO KART Wii

Wii	本刊译名：马里奥赛车WII			
	Nintendo	5800日元	2008年3月21日	
竞速	DVD	日版	1-12人	4格

竞速娱乐同在!

Chapter 2 道具篇

在单纯竞速中加入道具的使用是马里奥赛车系列所开创的先例，也是该系列的最大魅力所在。多人游戏时互相陷害的兴奋感，永远不知道下一刻会发生些什么的紧张感，赋予了玩家极大的游戏乐趣，这一优良传统在本作中继续得以发扬光大。本作加入了巨大蘑菇、POW BOX和雷云3个新道具，使得比赛对抗更为激烈。承袭了系列的一贯传统，道具的获得与选手名次息息相关，第一名绝对不可能拿到黄金蘑菇、无敌星、炮弹、巨大蘑菇这样的强力道具，而最后一名则什么逆天道具都有可能获得，因此比赛过程充满了不可预知性，选手的排名往往瞬息万变，最后一名拿到逆天道具后直接反超成为第一名的情况也偶有发生，至于第一名惨遭落后对手集体狂轰滥炸更是为马里奥赛车玩家所司空见惯的。

香蕉皮

使用后丢在身后赛道上，车辆碰到后会原地打转，可以将其挂在车尾防御对手的攻击与冲撞，也可以配合方向输入向前方投掷。

香蕉皮x3

使用后自动将三个香蕉皮挂在车尾，可以防御对手的连续攻击，也可以



随时配合方向输入向前后进行投掷。

红龟壳

使用后向正前方投出，会自动追踪前方离你最近的选手并将其撞翻，可以将其挂在车尾防御对手的攻击与冲撞，也可以配合方向输入向后方投掷。

红龟壳×3

使用后车身周围会出现三个不断围绕车身旋转的红龟壳，防御攻击的同时能够将任何靠近的对手撞翻，可以随时投出攻击前方离你最近的对手，也可以配合方向输入向后方投掷。

绿龟壳

使用后向正前方投出，会直线前进并撞翻碰到的车辆，如碰到障碍物会进行多次反弹，可以将其挂在车尾防御对手的攻击与冲撞，也可以配合方向输入向后方投掷。

绿龟壳×3

使用后车身周围会出现三个不断围绕车身旋转的绿龟壳，防御攻击的同时能够将任何靠近的对手撞翻，可以随时向正前方投出，也可以配合方向输入向后方投掷。

蓝龟壳

使用后从空中高速向第一名追踪而去，追到后砸向第一名的赛车引发爆炸将爆炸范围内的全部车辆一起炸飞，而后误驶入爆炸范围的车辆都会翻车并原地打转。

加速蘑菇

使用后向前冲刺一段距离，可以全速穿越各种会造成减速的不利地形，在跳跃踏板前使用还可以大幅延长空中滑翔时间和滑翔距离。

加速蘑菇×3

可以随玩家喜好在任意的时机分别使用三次加速蘑菇。

黄金蘑菇

使用后一定时间内可以无限次连续使用，其中每一次的使用效果与加速蘑菇等同。

无敌星

使用后一定时间内完全无敌，同时速度有所提升，可以全速穿越各种会造成减速的不利地形，无敌状态下还能够把接触到的对手车辆全部撞飞并掉落所持道具。

炮弹

使用后一定时间内会变身成炮弹高速低空飞行，以完全无敌的姿态沿赛道默认路线自动前进，把接触到的对手车辆撞飞并掉落所持道具。

炸弹

使用后向正前方投出，车辆接近一定时间后爆炸将爆炸范围内的全部车辆一起炸飞并掉落所持道具，而后误驶入爆炸范围的车辆都会翻车并原地打转，可以配合方向输入丢在身后赛道上，但完全不建议将其挂在车尾，一旦被对手引爆后连玩家自己也会被一起炸飞……

闪电

使用后空中降下闪电攻击全部对手，造成其原地打转并掉落所持道具，同时车辆在一定时间内缩小，速度与重

Wi-Fi联机模式



利用免费的Wi-Fi网络和世界各地的玩家共同游戏，可以随机选择对手，也可以同指定的好友对战，有三种游戏模式可以选择。此外一台Wii最多能够让2人同时参加，此时屏幕与多人游戏中一样分割为上下两个部分。

1、与全世界任何人

在世界范围内寻找玩家一起进行对战模式或战斗模式的较量，胜负情况与最终名次将影响到玩家的Wi-Fi积分，对战模式或战斗模式的积分是分开计算的，对战模式的积分被称为VS レ　ティング（VR），而战斗模式的积分被称为バトルレ　ティング（BR），每个新玩家最初都拥有VR和BR各5000点，之后随着对战胜负而不断增减，积分越高赢得比赛后奖励的积分越少，反而失败后扣除的积分越多，积分高的玩家战胜积分低的玩家所获得的积分也相对较少。使用Wii遥控器/Wii方向盘这一操作方式的玩家ID后面会有一个方向盘的标志，而VR积分到达一定数量后方向盘标志会变成金色。

2、与国内任何人

在日本国内寻找玩家一起进行对战模式或战斗模式的较量，此模式下胜负情况与最终名次同样对积分有所影响，具体规则与前一模式相同。

3、与好友

和好友名单上的玩家进行大奖赛模式或战斗模式的较量，可以作为主办方来招集好友共同游戏，也可以作为参赛选手参加好友正在召开的比赛，比赛方式分为单人战、团队战、气球大战和金币收集，或许是为了防止被玩家利用以赚取积分，此模式下胜负情况与最终名次对积分没有任何影响。

马里奥赛车频道

进行好友的确认与登记、幽灵车的上传与接收以及成绩排名的确认，此外还可确认大会比赛的情报，玩家可以将马里奥赛车频道保存在Wii的主界面下（占用74格存储空间），之后Wii的频道菜单中追加“マリオカ　トチャンネル”这一频道，凭此即使不进入马里奥赛车Wii的游戏，也可以打开相当于游戏中的马里奥赛车频道，进行频道中的各项操作。

1、好友

进入后直接连接到Wi-Fi网络，可以确认各好友的情报并作为参赛选手参加其正在召开的比赛，也可以输入已知的FRIEND CODE将其加入好友名单，互相添加对方为好友后，在好友名单里可以显示出其Mii形象并进行对战，如只是单方面添加对方则只会显示？而无法与其共同游戏，好友名单的上限是30人。

2、幽灵车

利用Wi-Fi网络与世界各地的幽灵车进行对战，胜负情况将被记录在个人履历中。

3、排名

确认各赛道时间挑战模式目前的成绩排名和自己所处位置，并可以下载世界冠军与日本国内冠军的幽灵车来观摩学习，此后可以在时间挑战模式中随时与其进行竞速，对自身水平的提高大有裨益，另外此模式下还能够观看马里奥赛车大会比赛的录像。



4、大会

参加有时间限定的马里奥赛车大会，需要在Wii本体设定中将WiiConnect24选项设定为ON，接收到大会召开的邀请通知后才可参加。

量都会有所下降，可以轻易追赶上并将其撞飞，排名越靠后的对手会越快恢复正常。

墨斗鱼

使用后会对前方所有对手喷出墨汁（第一名使用的话只有自己会中招），墨汁沾在挡风玻璃上并逐渐下滑，会严重妨碍对手视线，但踩上加速踏板或使用加速蘑菇可以将其甩掉。

伪装道具箱

使用后丢在身后赛道上，有着和普通道具箱完全一样的外观，只是颜色略深，车辆碰到后就会被其撞翻，可以将其挂在车尾防御对手的冲撞（注意防御不了对手的道具攻击），也可以配合方向输入向前方投掷。

巨大蘑菇

本作的新增道具，使用后一定时间内车身巨大化并完全无敌，同时速度有所提升，可以全速穿越各种会造成减速的不利地形，还能够把接触到的对手车辆全部压扁，此形态下如果遭遇对手的闪电攻击只会恢复成为正常大小。



POW BOX

本作的新增道具，使用后地面会由轻微到剧烈连续震动三次，第三次地震将造成在地面行驶的前方所有对手车辆原地打转并掉落所持道具，在第三次地震瞬间按下空中特技键或完成对应操作即可成功回避攻击，但所持道具依旧会掉落下来。

雷云

本作的新增道具，获得后会出现短时间的冲刺效果，行驶速度也有所提升，可以全速穿越各种会造成减速的不利地形，但一定时间后会降下闪电，攻击效果与闪电道具等同，不过在此之前如果碰到了其他对手的车辆，可以将雷云转移到对方头上。

Chapter 3 性能篇

游戏中赛车从外观到性能都各不相同，驾驶起来自然也就风格迥异，每辆赛车都有自己的优势与不足，有些在直道上望尘莫及，有些在弯道中紧切内道漂移出弯后可以持续冲刺很久，其实这



都是由赛车的各项能力数据决定的，在游戏的选车界面中以下七项能力数据以图形清楚地表示出来，孰优孰劣玩家可以一目了然，并根据赛道的实际情况与自己的喜好选择驾驶的赛车。

速度

此项数值越高，赛车的直线速度越快，在不受干扰的直路上越占优势，但此项数值只代表赛车理论上的速度上限，比赛中很难保持这一速度，而且由于此项性能与加速对立，即速度越快的赛车加速越缓慢，被陷害后调整状态所需要的时间越长，因此实战中还需要注意把握两者的平衡点。

重量

此项数值越高，赛车在与对手发生碰撞时越占优势，在开场的大部队混战中最终脱颖而出的往往是重量性能占优的赛车，当然重量是由赛车重量和驾驶者重量共同决定的，轻量级选手即使驾驶重量数值高的赛车碰撞时也不见得能够占到便宜。

加速

此项数值越高，赛车从停驶状态到达速度上限所需时间越短，被陷害后状态调整得越快，也就是说对于逆境的适应性越好，但由于此项性能与速度对立，即加速越好的赛车速度上限越低，因此实战中还需要注意把握两者的平衡点。

操控

此项数值越高，赛车在过弯时正常转向的幅度越大，平时行驶过程中车辆的稳定性也越好，总体来说就是赛车驾驶起来更加得心应手，不容易出现操作上的失误，因此推荐新上手玩家选用此项数值比较高的赛车来适应操作和熟悉赛道。

漂移

漂移能力的高低决定了赛车漂移时车头的转向幅度和车身的平移距离，此项数值越高，赛车漂移过弯时越可以紧切内道，节省大量路程与时间；反之如果数值较低的话，漂移时赛车会向弯道



外侧打滑，浪费时间的同时大大增加了操作难度。

恶劣路况行走

此项数值越高，赛车穿越各种会造

操作篇

加速&转向

按住油门键即可实现持续加速，行驶过程中输入左右方向进行转向。车辆行驶速度越快转向越困难，但除极特殊情况外全程不建议松开油门键，转向问题可以通过漂移操作来解决。

自动漂移

选择自动漂移的档位设定后才可以使用的技巧，车辆进入弯道时，将左/右方向输入到最大即可使车身倾斜进入飘移状态，速度不减地过弯。自动漂移虽然操作简单，但其劣势在于漂移后不能产生冲刺效果，整体速度比起手动漂移慢了不少，因此并不推荐过多使用。

使用道具

按下道具键即可使用道具栏里显示的道具，部分道具可按住道具键不放而挂在车尾，再配合输入方向向前后进行投掷，比如香蕉皮、红绿龟壳等等；另一类道具按下道具键就会立刻使用，因此按键时机需要好好把握，比如加速蘑菇、闪电等等。这里要特别介绍下选择Wii遥控器/Wii方向盘操作方式时道具的使用，在此操作方式下十字键的四个方向全部为道具键，获得前面第一类道具后，按十字键上为向前投掷，按十字键下为向后丢弃，按住十字键左/右不放可以将其挂在车尾。

后视视角

按住视角切换键即可将观察视角切换至车辆后方，以确认后方竞争对手的位置与状态。对于躲避后方道具的袭击和变身特殊状态（无敌、炮弹、雷云）的对手的冲撞极为有利，但千万不要保持后视视角时间过久，毕竟看清前方赛道更为关键。

刹车&倒车

行驶过程中按下刹车键即可减速刹车，车辆停稳后继续按住不放即可进行倒车。但在这个以竞速为首要目的的游戏中，此操作其实用处不大，倒是在气球大战和金币收集两个战斗模式下稍有作为。



进阶篇

火箭起步

顾名思义就是起步时如同火箭发射一般，起步瞬间获得持续的加速效果，之后可以直接全速行驶，获得大幅领先优势并脱离大部队的混战局面。具体操作和前作的DS版一样，在开场前倒数3、2、1过程中，等数字2放大后开始缩小的瞬间按住油门键不放即可。操作相对而言比较简单，熟练后可以轻松达到100%的成功率，唯一需要注意的一点就是千万不要太过心急而提前按住油门键，到时发动机过热而造成爆缸，眼睁睁看着对手起步而自己停在原地那就得不偿失了……

再启动加速

当行驶过程中由于种种意外（包括自己的失误和被对手陷害）导致落入深渊等场外判定后，在车辆被吊回赛道过程中应当松开油门键，当车辆落下着地的瞬间再次按住油门键即可实现再启动加速，其效果基本等同于开场时的火箭起步，最大限度地减少了落出场外所造成的损失。

快速转向

当车辆处于停驶状态时，同时按住油门键和刹车键再输入左右方向即可实现快速转向，此技巧在遭遇对手陷害误入不利地形，或者碰到急弯来不及转向而撞墙后都有较大应用价值，可以让车头在最短时间内对准正确的方向前进，避免浪费掉大量的时间。

跳跃

在行驶过程中按下刹车键即可起跳，由于跳跃幅度太小，并不能够躲避开前方路面的陷害道具，但此操作的价值在于配合左/右方向输入可以实现高速行驶过程中快速小幅调整车头方向而不影响行驶速度。



成减速的不利地形时造成的减速越少，但由于实战中玩家都会尽量避免驶入不利地形，或者直接使用强力道具高速穿越，所以此项能力的实用价值不高。

迷你涡轮

此项数值越高，赛车发动漂移加速时的冲刺持续时间越长，值得一提的是此项数值较高的卡丁车漂移一段时间，轮胎与地面摩擦出橙色火花后发动加速，获得的冲刺持续时间要比使用加速蘑菇更长，可惜依旧不能够凭借其来穿越不利地形……在选择赛车时可以作为参考条件。

Chapter 4 隐藏要素篇

隐藏杯赛

星星杯	蘑菇杯和火花杯总成绩全部进入三甲并获得对应奖杯后出现。
皇冠杯	星星杯总成绩进入三甲并获得对应奖杯后出现。
枯叶杯	龟壳杯和香蕉杯总成绩全部进入三甲并获得对应奖杯后出现。
闪电杯	枯叶杯杯总成绩进入三甲并获得对应奖杯后出现。

隐藏人物

キングテレサ	幽灵王。50cc星星杯获得冠军。
ディディーコング	迪迪刚。50cc闪电杯获得冠军。
ベビィデイジー	婴儿戴茜。50cc原创赛道的四个杯赛全部获得☆以上评价。
Miiスーツ A	Mii装备A。100cc皇冠杯获得冠军。
カロン	骷髅龟。100cc枯叶杯获得冠军。
クッパJr.	小库巴。100cc经典赛道的四个杯赛全部获得☆以上评价。
デイジー	戴茜。150cc皇冠杯获得冠军。
骨クッパ	骷髅库巴。150cc原创赛道的四个杯赛全部获得☆以上评价。
キャサリン	粉恐龙。时间挑战模式中挑战过16条以上赛道后重进游戏，或者Wi-Fi模式中达到250胜。
キノピコ	粉蘑菇。时间挑战模式中挑战过全部32条以上赛道后重进游戏，或者Wi-Fi模式中达到1000胜。
ファンキーコング	墨镜金刚。时间挑战模式中出现4辆隐藏官方幽灵车后重进游戏。
ベビィルイージ	婴儿路易基。时间挑战模式中出现8辆隐藏官方幽灵车后重进游戏。
Miiスーツ B	Mii装备B。时间挑战模式中出现全部32辆隐藏官方幽灵车后重进游戏。
ロゼッタ	马里奥银河公主。Wii本体内有《超级马里奥银河》存档的情况下，50cc原创赛道的四个杯赛全部获得冠军或Wi-Fi模式中对战50场后出现；Wii本体内没有《超级马里奥银河》存档的情况下，镜子模式的八个杯赛全部获得☆以上评价后出现。

隐藏赛车

小型卡丁车	
スーパープクプク	50cc经典赛道的四个杯赛全部获得☆以上评价。
ホットラリー	时间挑战模式中出现1辆隐藏官方幽灵车后重进游戏，或者Wi-Fi模式中达到50胜。
ブルーファルコン	镜子模式闪电杯获得冠军。
小型摩托车	
スピードスワン	150cc星星杯获得冠军。
ライド・オン・カメック	时间挑战模式中挑战过8条以上赛道后重进游戏。
ジェットボール	镜子模式枯叶杯获得冠军。
中型卡丁车	
スーパーゲッソー	50cc枯叶杯获得冠军。
ファンタジア	150cc枯叶杯获得冠军。
Bダッシュ Mk.2	时间挑战模式中出现24辆隐藏官方幽灵车后重进游戏。
中型摩托车	
ポロネーズ	100cc闪电杯获得冠军。
インターセプター	150cc枯叶杯获得冠军。
ドルフィンキック	镜子模式星星杯获得冠军。
大型卡丁车	
パックンカート	50cc星星杯获得冠军。
ファストグライド	150cc经典赛道的四个杯赛全部获得☆以上评价。
トリッキー	150cc闪电杯获得冠军。
大型摩托车	
トゥインクルスター	100cc星星杯获得冠军。
ワイルドスピア	时间挑战模式中出现12辆隐藏官方幽灵车后重进游戏。
ファントム	镜子模式皇冠杯获得冠军。

手动漂移&漂移加速

这个技巧在系列里一贯保持着极其重要的地位，其效果就是让车辆沿弯道内侧不减速的过弯，出弯后再以冲刺状态迎接前方的直道，可以说想要成为马里奥赛车的高手就必须将其熟练掌握。在高速行驶过程中按住刹车键不放的同时转向即可在起跳后朝该方向进行漂移，漂移一定时间后轮胎与地面摩擦出蓝色火花，此时松开刹车键结束漂移状态可以获得短时间的冲刺效果，这个技巧官方称之为迷你涡轮，全部赛车选择手动漂移的档位设定后都可以使用。而蓝色火花出现后仍不解除漂移状态，再持续一定时间后火花会转变为橙色，此时松开刹车键结束漂移状态可以获得长时间的冲刺效果，这个技巧官方称之为超级迷你涡轮，只有驾驶卡丁车并选择手动漂移档位设定后才可以使用。注意如果在档位设定里选择了自动漂移是无法实现加速的。

跳跃表演秀

本作的新增操作之一。在高速行驶过程中从高台起跳的瞬间，按下空中特技键或完成对应操作，可使选手在空中做出各种各样的花式特技表演，同时听到场外观众的热烈欢呼，动作完成后车辆落地时会获得短时间的冲刺效果。此操作在大奖赛模式下对于提高评价有很大帮助，但空中表演与否也要因地制宜，部分前方有急弯的高台上千万不要盲目做特技，免得落地后来不及转向而撞墙或者开出赛道那就又得不偿失了……

抬前轮

本作的新增操作之一，且是摩托车限定的特殊操作。摩托车行驶过程中，按下抬前轮键或完成对应操作，可在一段时间内会保持前轮抬起的状态前进，在此状态下摩托车直行速度有显著提升，但相应的会变得极难转向，幸好可以用漂移操作来弥补，只是漂移后抬前轮的加速效果就消失了，所以不到万不得已不要随便漂移。此外抬前轮过程中如果与其他车辆相撞，会导致自身重心不稳而被迫停车，此系统与选手和车辆重量无关，因此前轮抬起后千万不要自持体重优势而无视轻量级的对手。

牵引气流

紧跟前方车辆正后方行驶的话，由于受到的空气阻力较小，可以看到自己车身周围出现气流，同时速度也会有所上升，保持此状态一段时间后速度会突然爆发，产生持续较长一段时间的冲刺效果，车前方也会形成空气盾，可以把前方的车辆撞飞（注意前方车辆是否挂有道具）。

基本操作

Wii遥控器	Wii方向盘	Wii双截棍	Wii传统手柄	NGC手柄
油门	2	A	a	A
刹车	1/B	B	b/R	B/R
道具	十字键	Z	L	L
后视视角	A	C	x/ZR	X
转向	方向盘旋转	左手摇杆	左摇杆	左摇杆
开启菜单	+	+	+	START
空中特技	方向盘晃动	遥控器晃动	十字键	十字键
抬前轮	方向盘回拉	遥控器上抬	十字键上	十字键上

或许是承袭了Wii开发之初“革命”这一代号，Wii版的马里奥赛车在保留其系列核心系统的前提下，针对许多方面进行了大刀阔斧的改革。其中比较突出的是取消了漂移时反复输入左右方向的手动擦火，大大拉近了各玩家之间实力的差距，同时加入摩托车和一些高级技巧，照顾到了核心玩家的需求。正是这种面面俱到的改革方式成就了本作，辅以完善且免费的Wi-Fi网络平台进行对战交流，极大地调动了玩家的游戏热情，也使得我们沉浸在本作之余，对于系列新作会再次做出怎样的改变从而达到何等的高度充满了好奇与期待。

樱花临水照伊人，落英缤纷如飞花吹雪。



真宫寺樱 最强女主角，和大神一郎有极高的信赖度，累计7个"英雄"效果后，防御力能达到400，令人发指。



玛利亚 普通攻击会用跳弹进行折线攻击，必杀技能攻击到房间里任何一个敌人，并且还附带冻结效果。



桐岛加南 普通攻击和必杀攻击范围都是单体一格，伤害输出最高，必杀技"一百林牌"能将敌人吹飞。



织姬 远程攻击角色，必杀技能无视位置同时攻击3个敌人，每进入下层的时候她会帮你鉴别一种道具。



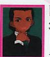
艾丽卡 战斗能力很弱，攻击方式是扩散型，必杀技是其最大使用价值，给自己为中心的周身角色回复。



可库利可 普通攻击能力很弱，但其有跳跃能力，能过河取物，必杀技能把除BOSS外所有敌人变成金钱。



北大路花火 普通攻击是弓箭，但对火属性敌人攻击无效。必杀技是对全屏敌人攻击，附带睡眠效果。



萨吉塔 普通攻击很强，是3格贯通攻击，必杀技是以自身为中心判定的3×3攻击，综合能力中上。



九条昂 特殊能力能够穿越敌人到其身后攻击，必杀技"狂啸"是全屏攻击，附加混乱效果，威力较低。



神崎瑾 武器有"三方向"攻击性能，范围是其优势，必杀技"神崎风尘流・蝴蝶の舞"能攻击周身所有敌人。



爱丽丝 普通攻击可以打周身8格，有瞬间移动指令，必杀技的作用是我方特定一人及其周身角色HP回复。



李红兰 普通攻击有很高概率能追加异常状态，必杀技的攻击判定是3×3的攻击范围，能破坏墙壁。



雷尼 实力仅次于樱的强力角色，天然具有无视陷阱能力，技能习得量极多，必杀技是3格贯通攻击。



格雷西奴 战斗力非常强的角色，能力可比肩雷尼，虽然应对陷阱方面不如其，但必杀技的范围很广。



罗贝利亚 最大的价值就是能在迷宫商店里自动盗取物品，必杀技是火焰阵，敌我不分，但自身无伤。



杰米尼 使用性能有点类似于樱，必杀技是直线攻击并吹飞敌人，濒死时会一定时间内无敌+2次行动。



丽卡 回复型角色，必杀技是随机选定角色攻击，自身拥有找干粮指令，将敌人打死能获得金钱。



戴安娜 她的必杀技居然能够解除异常状态，可惜除此之外别无长处，普通攻击是扩散型，很弱。

本研究的基础是在游戏通关后，主旨是针对要素收集和隐藏迷宫。有最强装备收集，隐藏角色的获得，技能习得和隐藏迷宫踏破。最强装备有系列中闻名的最强武器"二刀二剑"，分别是"光刀无形"、"神刀灭却"、"灵剑荒鹰"和"神剑白羽鸟"。最强防具则是"帝剧防御壁"，一个能将个人的防御数值强化到极限，一个则是将团队的战斗力发挥到最大。本作中除了两名男主角和十八名女主角外，还可以使用十名隐藏角色，分别隶属于帝国、巴黎、纽约华击团。

□文/七曜

ドラマチックダンジョン
サクラ大戦
～君あるがため～

NDS	本刊译名：戏剧性迷宫・樱花大战 因为有你			CERO B
	SEGA	5040日元	2008年3月19日	
迷宫角色扮演	卡带	日版	1-4人	512Mb

最强装备的入手方法一齐公布！

1.光刀无形

攻击力35，言灵格14，无自带特效。将片手剑“**ダマスカスソード**”强化到99，然后在帝国剧场地下或者迷宫中找到加山，请他强化，“**ダマスカスソード**”就会变为“光刀无形”，但强化数值不继承，会归零，需要重新强化。强化可以找加山或者使用强化袋，强化袋和合成袋可以在迷宫中捡到，但获得的几率实在是低。这里介绍一种拥有大量强化袋的方法，带上巴黎华击团的盗贼眼镜娘**ロベリア**，然后到迷宫中的商店里去，她会偷走店主的东西，如此反复即可获得大量值钱的物品，卖掉以后能获得金钱。然后见回到帝国剧场1层，在里面的中庭场景，有很高的几率会碰到特殊商店，里面有可能会出现强化袋卖，如果没碰到，就S/L即可。这种强化袋全部是5级的，就是说一次可以强化5种装备，要注意合理利用，不要浪费了哟！

2.神刀灭却

攻击力45，言灵格13，自带特效“不灭”，效果是将其投掷攻击敌人后不会消失。首先要去帝国剧场1层见回，一路来到最后的舞台，这里需多次反复的S/L才有可能到达，很多时候都在半途就返回作战会议室了。到达之后系统会提示玩家大声呼喊，注意要等屏幕左上的图标显示开始以后再对着扬声器大喊米田一基的日文发音“**よねだ**”，之后他出现给你“神刀灭却”。玩家用中文发音就读“要奶达”。

3.灵剑荒鹰

将这武器强化合成到极致后，会变成真正最强之剑，不愧是真宫寺家传神兵。攻击力50，为游戏中最高，言灵格13，自带特效“破邪”，效果是对游戏中降魔系敌人造成大伤害。它的获得方法和“神刀灭却”的入手方法十分相近，首先要将樱的好感度达到“**やる**气最高！”，然后去帝国剧场1层见回，来到最后的舞台。这次要喊的名字是樱的名字“**さくら**”，中文发音就读“撒库拉”，樱就会出现给你“灵剑荒鹰”。注意观察左上角扬声器显示的音量大小，需要达到满点才能拿到。

4.神剑白羽鸟

攻击力40，言灵格13，自带特效“导**き**”，效果是会发出灵气指引迷宫中出口的方向所在。本剑与“灵剑荒鹰”相比唯一的优点就是可以指引迷宫出口所在的方向，如果你自带好了粮食，想最快的速度突破冰狱深层，那么可以选用此剑作为武器。“神剑白羽鸟”为帝都华击团副司令“**かえで**”所有。在游戏中通关后，在帝国剧场2层见回，就会在她的房间里遇到**かえで**，此时和她一起去踏破迷宫，即可在迷宫最终层获得“神剑白羽鸟+8”。

5.帝剧防御壁

游戏中的最强防具，防御力50，言灵格10，无自带特效。50的防御力是其他防具遥不可及的，虽然初期的模板，没有任何言灵，但是可以合成上，所以最强防具的雏形必然是此武器。它的入手方法也相当难，需要踏破100层的最终迷宫“大江户大空洞”。

6.英雄の盾

拥有最强特效的防具，防御力20，言灵格13，自带特效“英雄”，效果为全员的信赖度提高一个档次。这个效果会让全员的战斗力提高一个档次，不光这样，更可怕的是这个技能的效果可以多次累积。需要用帝国华击团**の**盾、巴黎华击团**の**盾、纽约华击团**の**盾三块合成。

7.二天一流の小太刀

此装备被归类到防具里，但其实它是被设定为武器的。防御力15，言灵格13，附加效果为攻击力+25，是名副其实的二刀流。用浮云+幻想**の**小太刀+十手+村雨**の**短剑+**ソードブレイカ**，5把武器合成。

System 神兵铸造

最强武器：三方向の灵剑荒鹰+99，首先要说这个名字是可以变化的，这要看第一个合成效果是什么，笔者是“三方向”。需要合成的武器要第一个放入合成袋，灵剑荒鹰的强化与合成并不冲突，合成以后，强化数值会保留。它有13个言灵格，破魔是其特有效果，不能消除。推荐合成三方向、必中、吸收、轻量、连锁，觉悟请勿安装，虽然此效果无比强悍，但每次必然遭到敌人的会心一击，非常容易败走。还有就是，就算一开始的基础攻击力不是很高，但靠“连锁”效果可以加成达到一击秒一只的伤害，连锁99次之后又会重新从1开始计算，但2次攻击效果的“轻量”因为会出现第一下砍死第二下空挥，反而有些不适合配连锁，具体搭配还是看各位玩家的具体情况而定。

最强防具：英雄の帝剧防御壁，顾名思义就是带有“英雄”效果的帝剧防御壁。这里有一个技巧，首先合成出5个英雄の盾，因为“英雄”效果是可以累计的，所以将5个英雄の盾全部与帝剧防御壁合成，这样它的15个言灵格上全面附满“英雄”效果，笔者的真宫寺樱在70级的防御能力居然达400多，成为真正的战神，纵观游戏中的所有最强敌人无一能对其造成直接的重大伤害。



用自己的双手辟开炼狱之道。

首先要谈一下两位主角，主角的等级提升只能增加体力值，在别的方面没有太大的作用，主角的战斗能力主要靠装备来增强。两名男主角都有5种必杀技可以习得，大神一郎的“天地一矢”在使用第一个必杀技“快刀乱麻”时随机习得；“刀光剑影”是在装备武器“**ランス**”时使用“快刀乱麻”时随机习得；“天地神明”是在盲目状态下（例如被乌贼状魔物吐墨），使用“快刀乱麻”时随机习得；“震天动地”需要带着3个信赖达到有合体必杀的同伴进入迷宫，使用第四个必杀技“天地神明”时随机习得。大河新次郎和大神一郎的必杀技习得方法相同，只不过名字不同而已。本作中有几名同伴值得推荐，主要角色在前篇人物介绍里已经介绍过，这里说一下隐藏角色，副司令**かえで**，拿到“神剑白羽鸟”过关后，就可以召唤她出阵，她的必杀技是全员三回合无敌，平常给她关闭掉，等遇到危机或者怪物屋的时候发动比较有价值；加山雄一，这个角色只能在迷宫中召唤到，而且之前必须先在帝国剧场2层见回，遇到他后发生事件，同他一起踏破迷宫后，才能使其加入成为同伴。在迷宫中经常可以遇到他，把他的等级和信赖度练高以后，再配合他的必杀技，此人相当厉害，他的必杀技大海啸是将全屏怪物卷走。当然这两名角色都只是另类的使用，真正无敌的团队组员还得需要那些女主人公们，樱是大神一郎的必配角色，因为在剧情中就有很多能够增加她和大神好感度的对话选项，特别是最终战



的时候，使得她和大神的好感度大大高于其他角色，在多多里用见回事件，这样使得樱能靠“英雄”效果将防御力增加到400多，根本没有怪物能砍得动她。另外推荐雷尼和格蕾西奴，她们的信赖度也一定要提高到最高，多多利用见回事件吧！雷尼初始状态就不会受到任何陷阱的攻击，格蕾西奴则拥有强大的攻防能力及实用的必杀技。而且本作的合体技也相当厉害，只要将好感度达到“**やる**气最高！”就能在迷宫中使用，但要注意的是，大神只能和帝国、巴黎华击团发动，而大河只能和纽约华击团发动。冰狱深层迷宫共有51层，从10层以后开始，会陆续出现最强的LV4敌人，全部是最高级的，请将同伴的好感度提升到最高，等级达到60以上，学会大量技能即可，如果你的樱的防御力有300多的话，那么你可以放心的把所有敌人都交给她一人去处理，绝对比你自己亲自动手轻松的多。除了装备最强的武器和防具外，另外推荐两个饰品，透明视认**の**指轮和识别**の**指轮，它们可以发现迷宫中所有陷阱和自动识别所有捡到物品。因为一旦中了陷阱，就算再强大的战神也是有可能被全灭的。其实只要有了无敌的真宫寺樱，踏破冰狱深层是小事一桩，只是要注意多带点口粮，不要踩上腐败蒸气即可。再来说说最终迷宫大江户大空洞，通关后才能进去，不能带任何装备和道具，也没有伙伴参加，一个人从初始状态，等级从LV1开始。一共有一百层，是个实实在在的单人生存模式，迷宫里基本上没有回程卷，只能一口气通掉，或者从头再来。如果你是用的烧录卡，那么可以在踏破一定层数后，利用中断功能将存档提取出来，如果阵亡可以再装载存档，如果反复操作，即可达到存档的效果，只不过比较麻烦。这里面基本上除了二刀二剑外，所有装备和道具都有机会出现。每层固定有3种敌人。1层-99层的难度相当于从上野公园到冰狱，敌人不会出现LV4，就是不会有冰狱深层中恐怖的敌人。打通后的奖励是最强防具“帝剧防御壁”一块。这个迷宫在前面打好基础很关键，等级的提升和道具的收集很重要，因为是单人作战，所以推荐使用大河新次郎，他的必杀技使用率比大神一郎高。想在迷宫里用合成袋合成物品是一个很奢侈的事情，可以将要合成的物品丢给两种怪物，分别叫魔人助手和魔人博士，过几个回合他们就会帮你合成，之后杀掉他就可以拿回来。



由于本作里面加入了不少新人物并且调整了一些老人物的属性招式，本文只针对旋风、神速和分身这三个属性进行一些研究。由于本作中加入了不少炼成能力，尤其是“天舞”比较破坏平衡性，因此本文只针对无“天舞”炼成能力下的人物进行分析。分身，攻击时产生分身；旋风，攻击范围增加；神速，攻击速度上升。 □文/悬辰北斗

無双OROCHI 魔王再臨

让英雄们的攻击变得更华丽——关于三特殊攻击

星彩

星彩对于分身和旋风的利用率还算不错，C3最后一段、C4第一段、C6都能利用到分身和旋风，不过基于星彩本身是速型人物的考虑，即使本作敌兵伤害小了不少而且多了援护这个用来保护自己的手段，但是本作中某些属于力型人物的敌将即使是中了带有雷属性招式不被击倒、吹飞、浮空、眩晕等判定的招式仍然无硬直。因此可以完全不考虑出到C5和C6这么长的招式。而且星彩本身招式是属于那种比较慢的，因此可以考虑用C3和C4来作为主力技，装属性分身、旋风和神速。赵云由于三国系人物有调整，C1和C2完全不带属性，因此前作中的C4+C1的连续技完全不存在了，不过C4或者EXC4接EXC1还是成立的。如果采用这种打法的话自然可以加进分身10，而且因为赵云本身对旋风的利用率不错，因此旋风10是必要的。当然，如果采用纯EXC技打法的话可以完全不考虑神速，但是如果要利用一下普通C技的话还是要考虑加进神速10的。当然，还有一种装炼成能力飞龙的另类的C4接JC的打法，这样的话可以完全不装分身，有雷造成的小浮空完全足够了。

曹操

曹操应该也是光荣官方认为太强而削弱的一个人物了，强横的C6惨遭削弱到属性只有两段，C2的高速也不复存在，甚至连特殊技的刚体效果持续时间都比前作短了很多，不过这个还是不影响曹操的发挥。曹操的C3和C4都是横斩，范围自然是有保证的，C5的范围判定在周身360度，C6虽然削弱仍然能保持两段属性。那么针对C3、C4和C6还有曹操本身由于用剑攻击范围并不大的考虑，旋风是肯定要装的了，为了使曹操的伤害输出最大化，分身肯定是要装的。至于神速，曹操只装到4避免C6伪连即可。

凌统

凌统在本作总算是翻身了，C3最后一段、C4、C5和C6都能附带属性。不过对于凌统来说，分身利用率极低，只有C3最后一段，因此装与不装就随意了。而且凌统的C3是脚踢，完全享受不到旋风的加成，因此旋风的格子也可以省下来给其他的属性了。至于神速，还是加到10吧，其实C4和C6的发动都挺慢的。吕布由于本作光圈招式可以附带属性，吕布在一定程度上是获得加强的。能够发动旋风和分身的招式是C4和C6第一段，装旋风自然是不必多考虑的，毕竟吕布的C4范围很大。但是装不装分身就值得推敲了，考虑到整个C6的特性，炎对吕布实用的多，因此分身是可以舍弃的。吕布的神速只建议装到4，这样就可以避免发生C4判定时间过短反而漏掉左侧敌人的问题。

孙悟空

孙悟空作为本作新增加的人物，孙悟空的招式很不错。C4和C6是打击技，分身有效。但是因为这两招本身就会让孙悟空的武器的攻击范围变大，旋风就成了对孙悟空没用的属性，这个格子就可以省掉了。至于神速方面，装到10也没有太大的副作用，而且可以让C5更快。太公望作为本作另外一个新加的人物，太公望所有发动属性的招式都是效果技，因此旋风与分身就不用考虑了，可以空出格子让给吸活之类的属性。为了让他的招式动作快一点，把神速加到10就可以了，其他也没有什么特别要注意的地方。

刘备

刘备是招式对分身利用率尚可的一个人物，C3最后一段和C4能够完全享受到分身的效果，但是C4的范围太窄，不是清兵的主力技，可以考虑不装分身，因为C5和C6的清兵效果更好。但是由于刘皇叔这样的短兵器人物的攻击范围实在太成问题，偶尔用一下C3一段打一下正前方的兵还是效果不错的，因此旋风可以考虑装。至于神速来看，装10的效果对招式无太大影响，而且装比不装的效果要好，因此推荐装。

张飞

张飞，对于分身利用率相当低的一个人物，能够享受到分身的只有C4了，因此装不装纯看个人喜好了。享受旋风的同样也只有C4但是笔者建议旋风还是要装的，毕竟C4是相当不错的一招大范围吹飞技能因此可以考虑装旋风。但是综合来看，C4、C5、C6的发动速度都比较慢，因此神速10是有必要。貂蝉虽然不能使用前作那种无脑C1连铲式打法，但是貂蝉的C4仍然因为是二段属性打击技而比较强大，就因为这一招就可以装上分身了。旋风对貂蝉的C3最后一段和C4第一段有效，那么也就考虑装吧。为了让貂蝉的C4两下全部打中人，神速10是必要的。

诸葛亮

诸葛亮在本作中对于分身和旋风的利用率很低，因为招式修正过，前作中C2党的风光不再。C3和C6都是释放属性球，因为是效果技，因此旋风和分身完全无用，C5也是效果型范围浮空技。利用旋风和分身的招式就只有C4了，不过相对来说C4享受的旋风加成范围比较小，但是用来清兵的话还是建议装的。神速可以装到10，这样C4的判定发生就很快，可以一定程度上避免受到伤害。月英这个人物在本作中略微受到一点削弱，主要是C6的属性发动次数变少，这只影响到月英秒将的能力。但是C3最后一段、C4和C6仍然可以发动分身和旋风。神速自然不必说可以装到10。打法可以用类似赵云的第二种推荐打法。

魏延

魏延除了C5之外都是打击技，因此也是旋风和分身利用率高的人物之一，C3最后一段、C4、C6能利用到分身和旋风，C5和星彩类似，是向前方发出旋风的效果型浮空技。因此旋风和分身都是可以考虑装的，至于神速，可以装到10。徐晃的C3和C4是打击技，能够享受旋风的加成，C6能够附带属性，由于EXC3本作修正过能够正确附带属性，因此可以放弃旋风换分身。出于C4和C6出招速度的考虑，神速是要加到10。

马超

前作属于C2党之一的马超本作中也不能用C2党的打法了，不过好在敌兵的伤害大大减低。同样的C3和C4能发动旋风和分身，C5和C6由于是效果技则享受不到。因为是力型

人物，生存能力相对来说要高一点，可以考虑用C3和C6作为主力技，但是C6完全享受不到旋风和分身，C4和C5的范围又太窄。值得一提的是，那么我们就要作个取舍，多用C3，少用C6，建议还是装上旋风、分身和神速10。

许褚

许褚是尴尬的一个人物，因为性能方面拿的出手的招式实在不多，C3看起来砸得很卖力，但是因为本身招式是软招，即使是力型人物许褚也很有被别人砍倒的几率。C4的本垒打效果还不错，C5只能算马马虎虎，还有比许褚的C6更傻的招式吗？因此我们只需要考虑C4了，然后借助一点特殊技的打法。那么，分身就只能放弃让位给吸活了，C4享受旋风加成范围很大，装旋风自然不必说，出于补差的需要，旋风就装到10吧。

关平

关平是旋风和分身利用率很低的人物，但是由于前作的C4过于强大，发动四段属性攻击，因此为了保持雷的浮空效果避免分身吹飞敌人，笔者完全没考虑过给关平加分身，但是在本作中就不得不考虑一下了。幸好本作中关平的C3能够附加属性，因此也可以考虑只用C3一段的打法。C5范围过小，C6破绽太大，因此在一定程度上可以放弃不用。基于C4性能改变的考虑，我们可以只用C4一段，对将来说仍然是可以连的，那么这样一来，分身还是可以放弃的。当然，这些是建立在神速10的前提下的。至于关平的特殊技，用不用就看个人爱好了。

典韦

从本作的调整来说，恶来典韦是得到一定程度加强的。C5没有因为神速而产生的攻击范围判定偏移了，C6能够附加属性了，加上本身性能不错的EXC3，典韦是比较容易上手的一个人物。能够享受旋风和分身的是C3，最后一段是C4的飞斧，不过因为综合考虑EXC3的使用，可以考虑放弃分身换吸活。但是，典韦的C4和C6的出招速度实在是太慢了，需要神速10来提升一下速度。不过这样唯一会造成的副作用是典韦的C4判定时间变短。

庞统

庞统可以说除了C1和C2的修改之外和前作的变化不大。由于没有了C2，我们能考虑的也只有C3、C4、C5和C6了，本作中庞统能利用到旋风的只有C4，但是为了范围的考虑还是装一个比较好。C3最后一段由于庞统是把杖撑在地上，因此享受不到旋风的加成，但是由于这招是打击技，所以分身还是有效的。C5的光球还算不错但是背后是大空当，C6可以说是全身保护了。不过速型人物始终是因为自身设计的缺陷让人不放心一点，不过还好庞统的特殊技龙卷风不错，因为消耗无双的关系，因此不得不考虑舍弃掉分身。由于没有了C2，我们可以完全不用考虑由于神速10而导致C2判定时间过短打不到人了，因此神速是可以装到10的。同样是因为削弱的关系，导致前作中可以作为C1党一用的张文远也风光不再。不过张辽的C3、C4和C6还算不错，C5也是范围比较窄。C3最后一段和C4是完全能享受到分身和旋风的效果，因此这两个属性可以考虑要装。神速10能够提升C技的速度，装还有疑问吗？特殊技吹风不错，可以考虑用吸活替换掉分身。

曹丕

曹丕因为属于技型人物，招式又基本以打击技为主，因此即使是C1和C2不能附加属性仍然对他没有特别大的影响。C3最后一段、C4和C6是能够享受旋风和分身的加成的，因此旋风是毫无疑问要装的。但是出于特殊技EXC6使用的考虑，可以为了EXC6把分身换成吸活。但是C3、C4、C5和C6的发生都很慢，因为神速10也是需要的。甄姬又是一个攻击范围很小的速型人物，虽然招式中间有两招打击技，不过可惜的是，这两招都不是用武器进行打击的。无论是C3的掌摑还是C4的脚踢，旋风都是享受不到的，三国人物的C5本身就是效果技，而甄姬的C6又是效果技，因此旋风也就没有必要装了。但是出于利用有限的攻击造成最大的伤害的考虑，甄姬可以装分身。对于其他C技出现慢的人来说，神速是补弱效果，但是对于甄姬来说，因为她的C技本身发生判定速度就够快，因此可以作为一个增强效果来看待。

姜维

速型人物姜维同样是一个比较需要考虑配置的人物。因为C1和C2被取消附加属性的关系，我们能考虑的只有C3、C4、C5和C6。C3最后一段的横扫，C4的横推都能受到旋风和分身的影响，从这点出发因此这两个属性可以考虑装。但是由于姜维有一个特殊技消耗无双，出于保命回复无双的考虑，不得不把一个属性位置让给吸活，那么能放弃的也只有分身了。至于C5范围实在比较小，C6太靠后了，所以作为速型人物出发点的考虑可以不用太顾及这两招了，虽然C6的清兵效果还算不错。至于神速，因为没有什么特别需要注意判定时间的招式，因此加到10问题不大。

周泰

周泰虽然是速型人物，不过本身招式性能还不错，C3最后一段、C4和C6都是打击技，同时也能享受旋风和分身的加成。C3朝右上方的拔刀斩和C4的横斩对自己正前方的范围挺不错的，因此装旋风是不用说了，分身也建议装上。C6是个可以连续按角键变成带斩属性的突刺动作，但是蓄力过程很慢，因此可以考虑把神速装到10，这样其他的C技同样是可以享受到更快发动的好处。配合虽然威力不大但是性能还算不错的特殊技，周泰还是玩的出几个比较花的动作的。

源义经

源义经也是本作新加入的人物，由于有特殊技的存在，可以完全不用考虑旋风的问题，一般来说使用特殊技之后往人多的地方放个C5基本就可以让光剑的范围达到令人满意的效果了。招式中间C4和C8是带有打击技和飞行道具两种效果的，所以连分身都可以不用考虑了。如果嫌C技太慢的话，可以装个神速10。平清盛也是本作新加入的人物，能发动属性的招式基本都是效果技，自然也可以不用考虑旋风和分身了。至于神速还是加到10吧，因为平清盛的C3和C4实在是太慢了，尤其是C4慢得简直令人发指，加到10可以稍微缩短一点攻击的间隔。

真田幸村

真田幸村的招式全是打击技，但是他的属性发动中间会夹杂几段无属性的攻击，不过这不妨碍分身的发动。以C3-3和C4-3作为主力技能来看的话，旋风和分身都是值得装的。至于神速，幸村的不建议太高，到4就好了，这样招式不会因为神速发动过快而导致判定发生过快打不到人。

佐佐木小次郎

佐佐木小次郎也是本作新加入的人物，虽然C技除了C7之外全是飞剑，但是这些全部都是打击技，因此旋风和分身都有效，不过小次郎的EXC5燕返并不是令人太满意，如果特别喜欢这招的话可以考虑换分身为吸活。至于神速，就加到10吧，要的就是速度快。

上杉谦信

上杉谦信从前作开始就是全部C技，除了C7之外就基本都是效果技，有打击判定的C6剑是指向上方的，而C7的投技虽然有打击判定，但是用的是左手，没有武器的旋风判定线，因此旋风可以完全舍弃了。分身对于他来说也是用处不大，因为基本上没有打得到人的。至于神速，加到4对他来说已经够快了，没太大的必要加到10。

织田信长

织田信长是一个比较特殊可以旋风、分身、神速完全放弃的人物。因为信长的招式也是比较杂合的而且以效果技为多，并且只靠EXC3足够信长清兵杀将了。不过，信长的C4-1性能还算不错，为了发动和收招的速度更加快一点，神速还是要考虑装到10的。森兰丸的主力技C3-3和C4-3都有打击判定，因此装旋风自然不用说。但是分身的存在会影响到后面招式的命中，无论笔者如何调整神速等级总是C4-3会打不到人，因此干脆放弃了分身，改用神速10足矣。

本多忠胜

本多忠胜的招式比较杂糅，以C3-3和C4-3为例，里面结合了打击技、效果技、甚至是飞行道具类。总共有打击判定的招式只有两式，因此旋风和分身的利用率完全很低，炎的效果会更好。而且本多忠胜本人有加速的特技，使用之后速度完全够了，因此放弃神速也不是什么太大的问题。服部半藏是前作中以EXC技作为主力技能的代表，代表技EXC4虽然是打击技，但是除了旋风之外神速和分身的加成是完全享受不到加成的。不过因为服部半藏的EXC4本身范围就已经比较大了，旋风给半藏的加成又实在有限，因此可以连旋风也不用舍弃的。

ガラシャ

ガラシャ是本作新加入的人物，确实也是个让人比较头疼的速型人物，作为打击技的C3-2和C4-3只能发动一段属性而且旋风的范围很小，只有C2-2还能出手一用。不过C2-2是效果技，因此旋风和分身可以完全不用考虑了，就装个神速10然后配合特殊技吧。宫本武藏的C3-3和C4-3都是相当不错的招式，而且很泾渭分明。C3-3是效果技，C4-3是打击技，综合考虑的话，旋风和分身还是要装的，虽然C3-3完全享受不到。神速只要加到4就好了，可以让C4-3够快又不会因为攻击判定时间过短。

岛左近

岛左近是又一个招式几乎全部为效果技的人物，因此分身和旋风对他来说完全无用，只要考虑招式衔接问题就可以了。那么不装旋风和分身可以为他节省两个格子装别的属性，至于神速10，能让岛左近的C3-2、C4-2衔接时间更紧密，自然是装。前田庆次的招式中间也有杂糅的成分,C3-3第二段为打击，第三段为效果，C4-3中间包含了几次能发动属性的打击技，因此可以考虑装分身和旋风。不过前田庆次也是个招式比较慢的人物，就装个神速10吧。

妲己

妲己的C3、C4、C5是打击技，C6是光线技，乍一看是可以装旋风的，不过她享受的旋风范围实在有限，可以作为主力技的C4的旋风判定线更加是斜的，因此干脆放弃不装好了。但是分身是一定要装的，分身绝对可以让妲己的C4造成的伤害高得惊人。神速反而会令妲己的C4发生判定时间过短，因此完全不建议装。

远吕智

远吕智发动属性的招式正好全部是效果技，完全无打击效果，因此旋风和分身可以完全不用考虑了。不过由于远吕智的C1实在是太慢了，只有神速装到10才能加快发动的时间，因此推荐装。真・远吕智与远吕智不同，真・远吕智的C2第一段是一个带有属性伤害的打击技，但是只为了这一招加旋风和分身实在是不太合算，因此建议舍弃。真・远吕智的C1和C3都很慢，那么就用神速10来提升吧。

以上只是笔者对部分人物关于神速、分身和旋风这三个属性的一些研究，只是希望借此抛砖引玉能够引来更多的高手讨论。由于时间比较仓促，笔者并没有仔细测试所有人，甚至有些人物都没来得及测试也就没写。不过希望本文给希望了解的玩家一点思路，并且可以通过本文获得一些高手的指点。虽然本作有了天舞后使得乐趣大大下降，但还是有很多值得摸索。

猎人之路



讨伐事项

在这期杂志里，笔者将继续为大家把剩下没有讲完的怪物讲完。《怪物猎人》是个慢热型的游戏，初次接触这个游戏的玩家千万不要因一时的困难而放弃，因为真正的乐趣在后面。

关于《怪物猎人便携版2G》这个游戏，值得研究的东西很多，其实笔者也只能说是在研究和练习中，跟那些达人没法相比。有很多东西甚至只能用只可意会不可言传来说明。不过还是有很多东西是可以用文字来表达出来的，除了怪物的讨伐要注意的一些心得之外，本期的研究还将对《怪物猎人便携版2G》一些令玩家们头疼的配装问题作一番研究，当然这是笔者和一些论坛上的玩家们讨论的结果，放上来只是给大家作个参考，并不一定就是最好的，也希望为这个问题苦恼的玩家们能够得到一些灵感，配出自己喜欢的技能。

□文/悬辰北斗、责编/七曜

蓝速龙王、红速龙王

白速龙王、黄速龙王

之所以把这四个怪物写在一起，是因为这四个都属于较简单的怪物。当然对于刚刚接触这个系列的玩家来说可能会感觉到有点难。这几只速龙王的共同攻击方式是飞扑和咬，不贪刀的话应该不是特别容易中它们的攻击的，尤其是黄速龙王的攻击都会附带麻痹属性，尤其要注意。很多时候它们会后跳躲开玩家的攻击然后立刻飞扑，对于其它的速龙王来说还好，但是对于黄速龙王来说就尤其危险了。还有要注意的事项就是白速龙王会吐出带有冰雪效果的口水，被吐到的玩家会全身处于冰结状态，不能攻击，解决的方法是吃解冰剂、跑动一段时间，或者让别的玩家或者战斗猫帮助把冰打碎。红速龙王会吐毒液，中了的话吃解毒剂解除毒效果即可。这四只怪物没什么太大的难点，唯一要注意的是令他们陷入硬直需要的伤害数值不同，可能砍白速龙王一刀出硬直砍在黄速龙王身上就没反应。

野猪王ドスファンゴ

野猪王**ドスファンゴ**应该是初次接触这个系列的玩家的第一个难点，但是仔细观察其实也不难。野猪王在地上磨蹄子就是要用远距离冲撞了，但是闪避的时候一定要注意，野猪王的冲撞会改变方向，不过好在野猪王准备冲撞基本都有一两秒的反应时间，所以注意一点的话还是比较好躲的。近身推荐站在野猪王的侧后方。注意野猪王发怒时候带转向的牙上挑的话相信狩猎野猪王应该不难。

大怪鸟イャンクック及亚种青怪鸟

大怪鸟**イャンクック**应该对于所有的新手玩家来说都是一道坎，新手玩家可以把大怪鸟当作以后讨伐飞龙和毒怪鸟的一个参照物。大怪鸟的攻击方式有甩尾（单方向）、连续啄击、吐火球（抛物线式）、三方向吐火球、冲撞、一边冲撞一边左右两侧吐火球。闪光弹对于大怪鸟来说是有效的道具，可以使大怪



PSP	本刊译名：怪物猎人携带版 2nd G			CERO C
	CAPCOM	6800日元	2008年3月27日	
ACT	UMD	日版	1-4人	1832K

鸟暂时失去一些行动力，只会使用原地甩尾。值得一提的是，猫的炸弹和音爆弹都能使大怪鸟暂时陷入不能行动状态，还能获得掉落物，但是代价就是大怪鸟会立刻发怒，受到一定伤害的大怪鸟也会发怒。发怒之后的大怪鸟行动速度更快，对自己技术还没有特别大的把握的玩家千万要权衡一下利弊。

黑狼鸟イャンガルルガ

如果把黑狼鸟**イャンガルルガ**当作大怪鸟来处理的话那就是大错特错了，笔者第一次遇到黑狼鸟的时候也犯了这样的错误。首先，黑狼鸟全身都很硬，除了头之外全身几乎没有不弹刀的地方。其次，黑狼鸟的攻击方式中夹杂着一些雌火龙的攻击方式。第三，黑狼鸟会时不时的吼叫。系列中一直把黑狼鸟称作孤高的一匹狼，如果把黑狼鸟当作普通的鸟龙种来打的话，恐怕力尽是早晚的问题。黑狼鸟弱水，这时候推荐用锤子砸头的打法，因为相对来说锤子不会发生弹刀的情况，或者是用带连射攻击方式的弓射击黑狼鸟的头。要注意的是黑狼鸟除了连续啄击、直线式火球、三连直线式火球、甩尾、后空翻、冲撞之外，G级的黑狼鸟还会速度极快的二连啄击砸地，一定要注意躲开。另外，除了后空翻的时候尾巴必定带毒之外，平时被黑狼鸟的甩尾甩到也有一定几率会中毒，所以要小心了。黑狼鸟会在向后飞行的时候吼叫，没有耳栓装备的玩家很可能被之后的火球或者是冲撞攻击到，所以千万要小心了。

女王虫クイーンランゴスタ

女王虫**クイーンランゴスタ**是个知道打法一点难度也没有的怪物，要想让它出现，首先必须杀满一定数量的小虫子，然后再到密林6区继续杀虫子。女王虫主要攻击方式就是尾刺和喷射防御力减半的液体。虽然很恶心，但笔者可以推荐一种完全无伤的战术给大家。虽然是BOSS，但是虫子毕竟是虫子，360度吃闪光的也只有这个BOSS了，带好火双刀，女王虫出现就丢闪光玉，女王虫会被直接闪晕掉在地上，时间足够两套乱舞的。即使是G级的女王虫，大概用7颗闪光玉也能搞定了。

黑狼鸟イャンガルルガ

砂龙王**ドスガレオス**作为早期出现的怪物，其实是可以作为水龙的一个参照物来熟悉一下攻击方式的。砂龙王很讨厌，初次见到它恐怕追它的时间要比讨伐它的时间多。不过除了用音爆弹直接把它炸出来之外，还可以用反方向跑到它正面引诱它出来喷沙然后跑到它背后砍蟠的方法来将它砍出沙子。在地面上的砂龙王的攻击方式有甩尾、铁山靠和喷沙，但威胁要比水龙小得多。唯一要注意的是突然飞出沙子的滑翔，如果被撞到的话会中麻痹效果。

砂龙王ドスガレオス

岩龙**バサルモス**虽然只是铠龙的幼体，不过也和铠龙一样是个全身弹刀的怪物。虽然是幼体，但是岩龙的实力仍然是不容小视的，近战的朋友要尤其小心岩龙释放睡眠气体和剧毒气体。G级和上位的岩龙已经成长到会释放热线炮了，对于弓手来说也是个不小的威胁，不过好在岩龙还没成长到会热线炮横扫的地步，仍然给弓手玩家带来了不小的发挥空间。比较推荐的方法是龙属性双刀对岩龙的胸部进行乱舞攻击或者用锤子砸胸部，用射贯通箭的弓射从岩龙的头部射进去或者用贯通弹射击等等。当然，在不同的阶段有不同的选择，比起它的成长体铠龙来说，岩龙真的属于比较轻松的怪物了。

岩龙バサルモス

一角龙**モノブロス**和它的亚种可以看作是角龙的另外一个亚种，不过弱的属性和角龙不同。相比起同级别的角龙来，一角龙的速度更快，钻地的次数更频繁。一角龙几乎很少会呆在地面上，所以一旦有机会一定要使用闪光玉将其闪住以便于我们攻击它。攻击方式方面，一角龙会角龙的全部攻击方式，包括冲撞、钻地之后突然跃出、甩尾、二连甩尾、冲撞角顶、后撤步角顶等等，这些都是杀伤力及其强大的攻击方式。音爆弹对一角龙的钻地同样有效，不过判定时间更为严格。一角龙头部的角和尾部同样都是能断的。不过需要注意的是，在断角之后，卡角战术就无效了，喜欢用卡角战术的朋友请千万要注意了。

金狮子ラージャン

金狮子**ラージャン**应该是牙兽种之中的霸主了，一直被网友们戏称为超级赛亚人。首先金狮子的攻击力很高，尤其是发怒变身后，初次见金狮子的话可能只中八连拳中间的一拳就会导致玩家直接力尽，而且金狮子的连拳最后一拳砸的是地面，带有地震效果，需要玩家配出带有耐震技能的装备来防御。同样的，金狮子的压杀也带有地震效果，即使用闪避躲开了压杀也会被震到。金狮子的回旋摆拳也是杀伤力极其大的招式，主要要小心的是它会在后跳之后立刻出这一招。金狮子的口中会喷射电光球和电光炮，相对来说这两种攻击方式是比较好躲的。但是金狮子跳起来的时候就要小心了，因为多半这个时候我们是在它的正面攻击，很有可能被它突出的闪电球打中，或者中新增加的肉弹战车压杀。相对来说,反而金狮子不经常用吼叫，即使被吼到也会被吹飞，耳栓技能就不是那么重要了。G级的金狮子任务中，金狮子出场就是发怒变身状态，在受到一定伤害之后，金狮子会再次变身，全身带有斗气，这时候它的攻击范围更大。不过好在金狮子是牙兽种，闪光玉和两种陷阱有效，不过需要注意的是，金狮子在受到一定伤害处于发怒状态时落し穴是完全无效的。

霸龙アカムトルム

霸龙**アカムトルム**只会出现在一个地方——就是火山的决战场，所以讨伐霸龙的时候一定不要忘了带点冷饮。霸龙是个体型巨大的怪物，说好打也好打，说难打也难打。因为霸龙的全身都很软，几乎不会弹刀，所以武器选择方面就没有特别要在意的地方了。霸龙可以破的部位有很多，包括牙、爪、胸部、和背部，尾巴也能断。初次见到霸龙的话推荐在霸龙的左后脚内测打，这样可以避免被霸龙的尾巴打到，也可以完全无视霸龙的几招咬，只要注意霸龙的压杀就可以了。不过要注意的是霸龙的钻地，钻地之后会过一段时间从地底钻出，应该不是很难躲。霸龙如果吼叫的话要格外小心了，即使没有被吼到，霸龙的吼叫也会引发地面一种类似火山爆发的效果，要小心脚底下，躲开就是了。除了闪光玉之外，其它道具对霸龙是无效的，所以也不要浪费空间去带这些东西了。

老山龙ラオシャンロン

老山龙**ラオシャンロン**应该属于比较好打的一条古龙了，因为老山龙几乎全程都不会主动攻击，而且行走路线固定，一般只要疯狂输出伤害就行了。需要注意的是，老山龙爬行的时候每一部都带有风压，因此比较推荐的近战武器是可以无视风压的双刀，全程吃强走药对老山龙的腹部进行乱舞。老山龙的头部受到一定伤害的时候头部的角会断掉，其他部位只有弓手或者弩手能破掉。近战玩家可以直接去2区等老山龙，因为1区除了弓手和弩手之外根本攻击不到老山龙。在2区和4区各有一座吊桥，从上面跳下去可以在老山龙背部剥取3次素材并且可以埋设对巨龙用爆弹，不过要小心老山龙会咬吊桥上的人。即使伤害输出不够，一般来说，只要盯住老山龙的弱点打，35分钟的任务时限还是能够击退老山龙的。而且老山龙在受到一定伤害后就不会再受伤害了，一定要在5区才能杀死它。当它爬到5区的城门前的时候会用头撞城门，这时在老山龙身下近战的玩家千万要小心了，不要被它的攻击带到。5区城门上有个按钮，按下是启动城门上的击龙枪，只能使用一次，刺中老山龙的话会造成极大的伤害，所以千万不要提前就按下去浪费掉这次机会。老山龙可以破的部位是头部、背部和肩部，但是肩部和背部只有弓手和弩手才能攻击到。

钢龙クシャルダオラ

钢龙**クシャルダオラ**，又称作风翔龙，是游戏流程中间我们遇到的第一头古龙种的怪物。第一次见到钢龙我们可能完全不知道怎么打，因为钢龙周身的龙风压会让我们有种老虎吃刺猬，找不到地方下嘴的感觉。不过在第一个跟钢龙有关的任务里面，支给品中间有五把携带用毒飞刀，基本上3-5把全部命中钢龙，钢龙就会处于中毒的状态，然后全身的风压消失，只要是在中毒状态，钢龙的风压就会消失。同样的，当钢龙被闪光弹闪到之后，全身的龙风压同样会消失，还有就是在钢龙喷射风炮的瞬间龙风压也会消失。钢龙的弱点是头，受到一定伤害就会倒地，如果能把钢龙的角切断的话，龙风压就不会再出现了，否则一旦钢龙吼叫的话身上就会重新出现龙风压。攻击钢龙头部的玩家需要注意的是，本作中钢龙除了会左右爪拍击之外还多了一招后跃风炮，完毕之后会直接处于飞翔状态，可以用闪光弹闪落，否则钢龙可能会在空中喷射出三连风炮甚至是风炮横扫，相比之下钢龙的空中抓击威胁就小得多了。虽然钢龙任务给出的是50分钟，但是在25分钟的时候钢龙就会受伤逃走，下次再挑战的时候伤害以及被破坏的部位就会全部继承。需要说明的是，因为钢龙的尾部需要体力降低到一定程度才能断掉，所以不用刻意去断尾，直接对其弱点的头部攻击就好，而需要破翼的话不能让钢龙处于倒地状态，虽然伤害会累积，但是只有在站立状态下才能破翼。

炎妃龙ナナ・テスカトリ

炎妃龙**ナナ・テスカトリ**同样属于古龙种，虽然没有可怕的龙风压，但是炎妃龙的周身会被炎龙的粉尘所包围，即使是吃了冷饮也会不断掉血，只有地形伤害减小类的技能能避免受到这种伤害。不过没有关系，在中了闪光玉之后，炎龙的粉尘同样会消失，在炎妃龙中毒以后同样是如此。同样的，炎妃龙的弱点也是头部，受到一定伤害之后也会倒地。炎妃龙无论在空中喷火还是在地面喷火都对玩家的威胁不是很大，因为很好躲。只有炎妃龙甩头吼叫一声的时候需要注意的，因为马上炎妃龙会马上咔嚓一声咬一下牙关，然后引发周身的粉尘爆炸，有经验的玩家可以根据炎妃龙的动作来判断到底炎妃龙的粉尘爆炸的范围。炎妃龙使用这招过后会出现很大的破绽，是攻击头部的好时机。炎妃龙发怒的时候甩尾会带有爆炸效果，不过同样不建议去刻意断尾。炎妃龙的破头、断尾、破翼所需要的条件与钢龙一样，同样也会在25分钟左右会逃走。在目前的任务之中，讨伐炎妃龙的任务是没有G级任务的。



炎王龙テオ・テスカト

炎王龙**テオ・テスカトル**也是古龙种，跟炎妃龙一样，周身会被炎龙的粉尘所包围，所以对炎妃龙同样有用的战术对炎王龙也是有用的。跟其它两条古龙一样，炎王龙的弱点同样在头部，受到一定伤害后同样也会倒地。除了攻击方式跟炎妃龙类似之外，炎王龙会三种范围的粉尘爆炸。不仅仅如此，G级炎王龙还会粉尘定位爆炸，可以从它的行动判断出来到底是哪一种。发怒的炎王龙的爪子拍击会带有火焰。同样，对于炎王龙不用刻意去断尾，破翼条件也跟钢龙和炎妃龙一样，专心攻击头部就好。战斗进行到25分钟的时候，炎王龙也同样会逃走的，伤害也会继承到下一场。

霞龙オオナズチ

霞龙**オオナズチ**也是古龙种的怪物，比较恶劣的是这个怪物经常会处于隐身状态，即使丢了染色玉在它身上，最多也只能判断出它在哪个区域而不能知道它的具体位置。一般来说，霞龙的出现初始区域总会是森丘的9区和沼地的8区，跑过去即使看不见它也不要着急，四处转转。如果感觉碰到障碍物前方又看不见东西的话，那就是说明霞龙就在你的前方，不要犹豫，马上丢音爆弹，这样可以让霞龙暂时显形。要让霞龙完全不能长时间隐形只有破掉霞龙前额的角并且断掉霞龙的尾巴才可以。霞龙的攻击方式非常恶心，如果不幸被霞龙吐出的液体喷到，耐力马上会减到下限，而且防御会减半，可用强走药和硬化药、硬化之种来抵消这个负面效果。闪光玉对霞龙也是有效的。近战比较要注意的是霞龙的舌头攻击，先左后右，会偷取玩家身上的药品和烤肉，偷走的东西同样找不回来。霞龙尾巴连续敲击地面会产生比较大的风压，不过威胁还是不大的。比较可怕的是霞龙的后跃飞行施放毒气，一定要带好解毒药解除，在G级任务下中毒减血可是很快的。

麒麟キリン

麒麟**キリン**虽然是属于古龙种，但是对睡眠属性之外的任何属性的耐性都很高，推荐用高物理攻击的武器去打它.需要提醒的是麒麟除了弱点的角之外基本全身都弹刀，因此对麒麟伤害比较大的只有攻击麒麟的角。但是由于本作的麒麟跟前作相比有过调整，速度更快，动作也更加灵活，放电的时候破绽也更小得多，因此原先的锤子砸角，太刀袈裟斩反向砍角等等战术变得很难实现。不过对于麒麟来说，并不是完全无解，轻弩的灵活还是我们能够利用的。用轻弩带够散弹和扩散弹以及调和材料，利用走位来攻击麒麟，讨伐成功也只是时间问题。麒麟近身的几种招雷和正前方的招雷在这样的战术下面是可以无视的。不过需要注意的是，当看到自己脚下有白光的时候一定要第一时间使用翻滚，这是麒麟新的攻击方式，远程定点招雷，中了的话会立刻麻痹。还有需要注意的就是麒麟的冲撞，在前作中麒麟的冲撞其实是一个攻击的机会，可以利用来擦身斩，但是本作的落雷冲撞几乎是让麒麟处于一个完美的无敌状态，除了远程攻击之外近战只有躲避。除了这些之外，只要小心躲避被麒麟的三角跳踩到就可以了。



黑龙、红黑龙、祖龙ミラボレアス

黑龙、红黑龙和祖龙，他们就是隐藏的传说级古龙，虽然名字不一样，但都它们是属于黑龙一族的怪物。黑龙在**シュレイド**城出现、红黑龙在决战场出现、祖龙在塔出现，之所以把它们放一起，因为这三条古龙的差别不是特别大。其中黑龙的实力最弱，而且**シュレイド**城的地图有很多地形可以利用，站在周围的城墙上可以用双刀乱舞攻击到黑龙的头部，这里是黑龙的弱点。这样就可以避免被黑龙龙属性的蛇行撞到，那么剩下的风险也就是黑龙的咬、吼叫以及火球了。黑龙除了在地面上会喷火球之外，在空中同样也会喷火球。黑龙在空中的时候，站在它的影子上面会相对安全点。

感觉本作中连古龙都进化了，它们会边升空边吐火球攻击。注意这些杀死黑龙唯一的就只是时间问题了。在决战场出现的红黑龙就相对麻烦一些，因为没有任何掩体高台之类的可以利用，即使有高台利用，红黑龙还会使用带龙属性的空中俯冲，并且会通过吼叫招来可怕的流星雨。每隔一定时间，红黑龙都会刚体化一次，这时候对它任何部位的伤害都是很小的，需要注意。在塔那里讨伐祖龙同样郁闷，因为也是没有地方可以躲避。祖龙的攻击方式和红黑龙类似，不过吐出的是雷球，也会吼叫招来落雷。当祖龙飞离古塔的地图时候，会招来最恐怖的全屏落雷，只有在古塔中间破碎的地面上相对安全一点。当祖龙受到一定伤害之后会进入永久刚体化的状态，这个时候就只有跟它磨了。不过坚持到底就是胜利，能走到这里的玩家想必也是相当厉害的了，讨伐祖龙成功也只是时间问题。

配装心得

《怪物猎人》这个游戏的装备防御力一向是浮云，最多能够避免被一击必杀，但是我们要的不是装备的防御力，而是装备的技能。因此配装也是每个新手和老手研究的一个重要问题，笔者在这里就向大家推荐一些自己还有通过和网络上的朋友讨论获得一些配装的心得，希望能够抛砖引玉，让大家配出更漂亮更华丽技能更强的装备来。

拔刀剑装

名称
祖龙剑士装X头盔
祖龙剑士装X铠甲
祖龙剑士装X手甲
祖龙剑士装X腰甲
祖龙剑士装X腿铠
配备装饰品：拔刀珠X1、拔击珠X3、强运珠X2（抵消负面技能）
发动技能：真打(斩味等级+1、攻击力【大】、业物)、拔刀术、伤害恢复速度+1

●祖龙套装是很强大的一套装备，不仅有真打这样强大的三合一技能，而且可以配出很多不错的技能，穿这套装备即使用负会心率高达-40%的崩龙大剑也可以避免负会心斩的发生，而用其他的大剑更加是如虎添翼了。

见切匠装

名称
苍火龙弓手装Z头盔
角龙剑士装Z铠甲
苍火龙剑士装Z手甲
霸龙剑士装腰甲
苍火龙剑士装Z腿铠
配备装饰品：名匠珠X2、名人珠X3、达人珠X2
发动技能：见切+2、高级耳栓、斩味+1

●配二洞武器就能再加一个名人珠发动见切+3，不论用锤子还是太刀都是很强大的装备。在高会心率的支持下，高物理攻击的锤子和太刀绝对是伤害输出的利器，而且泛用性也不错。

高磨见切

名称
苍火龙剑士装U头盔
苍火龙剑士装U铠甲
苍火龙剑士装Z手甲
苍火龙剑士装U腰甲
苍火龙剑士装Z腿铠
配备装饰品：研磨珠X5、仙人珠X1、体力珠X1（抵消负面技能）
发动技能：高级耳栓、砥石使用高速化、见切+2

●泛用性很不错的一套双剑装或者太刀装，可以用来讨伐一些需要高级耳栓保护的怪物，砥石使用高速化这个技能更加避免了玩家们因为磨刀被怪物攻击到的机会。

心眼高耳

名称
剑圣耳环
苍火龙剑士装U铠甲
苍火龙剑士装Z手甲
苍火龙剑士装U腰甲
苍火龙剑士装Z腿铠
配备装饰品：防音珠X2、达人珠X1、仙人珠X1、体力珠X1(抵消负面技能)
发动技能：高级耳栓、见切+2、心眼

●这套装备是为了太刀　设计的，心眼可以解决掉太刀比较头疼的弹刀问题，同样又有高级耳栓的保护，有见切+2即使是一些负会心率的武器也能抵消掉负面的会心率甚至变成正会心率。

回避枪装

名称
红黑龙剑士装Z头盔
迅龙剑士装X铠甲
昆虫剑士装X手甲
昆虫剑士装X腰甲
迅龙剑士装X腿铠
配备装饰品：名匠珠X2、石壁珠X1、铁壁珠X3
发动技能：防御性能+1、斩味等级+1、回避性能+2

●这是一套为长枪设计的套装，防御性能+1在面对很多怪物攻击的时候可以不出现硬直，回避性能+2可以让延长回避的无敌时间，至于斩味等级+1则是大家都喜欢的技能了，而且最终强化之后加上护符高达602的防御力也是很强大的。

集中弓装

名称
苍火龙弓手装Z头盔
黑子的装束・真
霞龙弓手装・真
黑子的带裙・真
苍火龙弓手装Z腿铠
配备装饰品：压缩珠X1、防音珠X3、达人珠X2
发动技能：高级耳栓、集中、见切+1

●相当不错的弓手装备，集中可以缩短蓄力的时间，见切+1可以提升弓的会心率，有高级耳栓的保护自然可以不用担心所有的吼叫了。

重炮弩装

名称
2洞武器
增弹耳环
钢龙弓手装X铠甲
钢龙弓手装X手甲
钢龙弓手装X腰甲
钢龙弓手装X腿铠
配备装饰品：速天珠X4、早填珠X1、抑反珠X1
发动技能：装填速度+3、装填数UP、反动减轻+1

●这一套基本是为弩手准备的，上弹速度，装弹量，以及弩手最头疼的反动问题都能解决了。配合某些重弩的话杀伤力会相当厉害。

关于《怪物猎人》的配装心得，其实还是有很多不同的配法的，这些装备的配法只能说并不是唯一的，还有很多其他的配装方法能配出这些技能。

给有问题的新手朋友们 七天时间玩转规则

恭喜你加入到这个团体中，TCG（桌面对战纸牌游戏）是一种有着详细规则的游戏，想要享受游戏的乐趣需要各位对游戏的方法有一定的了解之外还需要各位熟悉游戏的规则，而规则往往因为需要严谨的表述而显得晦涩难懂，一些实际对战案例令大家无所适从，不知该如何利用规则来解释，所以会出现各种对战状态假设的提问，而一些熟悉规则的老玩家往往可以很快给出正确的规则解释；是因为这些老玩家对规则已经倒背如流了？或者这个老玩家进行了足够多的对战将各位的假设都经历过一遍？并且在有争议的时候正好有权威的裁判在旁边做了判罚？这些人有超人的记忆力和超高的智商？

我想这只是一部分原因，当然，在对牌的了解，对局次数等方面老玩家确实比新手有更多的经验，但是也有很多新手可以很快的上手，而另外一些新手总在碰到新情况的时候无所适从。

其实，大多数老玩家只是习惯了一种游戏的思维模式，通过这种模式，我们可以在了解了最基本的一些规则之后可以根据每张牌和每一个对局来判断哪些时候应该如何做，会有什么样的结果。

下面，我来告诉大家，如何在7天之内成为老玩家，你可以对一切你能想到或者想不到的对局状况做出正确的判断。(这些老玩家到底是怎么做的？）首先，这是一个什么样的游戏？

就像回合制的电脑游戏一样，真的，其实就是这么回事。两个人，每个人一套自己的套牌，每人轮流进行自己的回合，在你的回合做完你认为的所有事情后，你宣布你的回合结束，你的对手开始他的回合。（记住，一定要主动宣布你的回合结束，只有新手会忘记宣布回合结束，而作为一个老玩家，他只会耐心的等待对手表示回合结束）

怎么赢？

要想赢，你需要至少满足其中的一条：

1、把你对手所扮演的英雄的生命值降到0

（打到负数时很爽快的）；

2、当你的对手需要从他的牌库抓拍的时候发现他的牌库因为没有牌而没法抓牌（注意：是因为没有牌，而导致的不能抓牌）；

3、你的对手认输（一个保持尊严，让对手即使赢了也很不爽的好办法）；

4、规则说："你赢了！"（玩游戏的都要遵守规则，既然是规则最大，规则都说你赢了，还不够你臭屁的啊！）；

5、裁判说："你赢了！"（好吧，和上一条其实一样，裁判就是规则的代言人，既然十字架上那个的小人儿说这是上帝说的，我们也只能认了，谁让人家是父子俩呢）。

如何成为一个牌手？

好了，在你去过一次牌店，看到过魔兽卡牌对战的实际状态，自己觉得知道怎么进行对战之的时候，我们说，恭喜你，你成为了一个TCG爱好者。现在，摆在你面前的有三个选择：

①我了解这东西了，我还是冲着刮刮卡来的。

你是一个WOWER，WOW在你的娱乐生活中是主流，多多关注这个网站的新闻板块，关于刮刮卡的最新消息，那里总是最快的，你还可以找几张你喜欢的画作为签名和头像，毕竟这些画都是名家手笔，这里的资源还是很丰富的，而下边的文字你可以无视了。

②收集，我要收集，全套的卡片。

这很酷，这里边有两种乐趣，一种是花钱的乐趣，一种是收集的乐趣；两种都是乐趣，这个网站的交易区是你应该常去的地方，这两个乐趣那里都可以满足，同样，下边的文章你可以无视了。

③ 我要玩。



好吧，在你开始看下边的部分之前，你需要做一些准备。

●去普通讨论区发个拜山帖子，说明你是哪里人。

●去找个离你最近的牌店，你需要以下这些东西：牌套、牌本、牌盒，这些你需要花费差不多100块（给你个建议：牌套要好的，其他无所谓）。

●至少在牌店里边认识一到两个玩魔兽牌的玩家，大家约好每周至少用1个小时来对战。

●去交易区转转，之后对着镜子对自己说：我爱我的牌，我不会用牌来换现金，这样做太傻了，花钱买牌之后再换把牌成钱，我只会用我不用的牌去交换我需要的牌（什么时候你觉得可以开始交易了，你自然会知道的）。

好啦，欢迎各位回来，你们在进行完这一系列的仪式之后终于加入到牌手的行列里来了！

现在你知道了『集换式桌面纸牌对战游戏：魔兽世界』是个什么样子了，但是作为一个老玩家，我还有一些你们还不知道的信息透露给你们。

1、这是一个美国佬设计的游戏，游戏规则的设计沿用的是一套以数学模型为基础的体系，规则的表述以及判例原则是以法律术语为蓝本的，不信你去看看规则书，多像一部美国的法律吧。（美国佬就是一根筋的典型代表，所有的事情都已经规定的死死的，这套规则试图将所有的情况都给一个明确的结果，所以才会这么厚，而且还会继续不停的增加厚度。）

2、这是一个游戏（或者叫比赛，反正英文里边是一个词），就像刘翔说的："这是一个游戏，就看你怎么玩。"就像我以前发所的一个帖子里边说的，加入这个游戏是为了什么样的原因和应该具备什么样的基本素质是非常重要的，只有这样才能获得你想要的乐趣。

3、对于每张牌和规则的熟悉是标志你成为一个合格牌手的第一步，当你可以很自信的用规则来说服你的对手而对手没办法反驳的时候你开始成熟起来了（当然，这个时候你的对手最正确的选择是叫裁判）；所以……虽然这个帖子字数很多，还是耐心地看完吧。

基本信息就是这些了，现在对于这个游戏是个什么东西大家都有了一个认识。让我们明天在继续讨论如何成为一个所谓的合格牌手并且得到其他牌手的认同。

接下来我们要讨论的是：语言

TCG是有一种专门的语言的，这有点类似法律上的专业术语（就像昨天我说的，这是一个由美国人制定规则的游戏，在制定规则上边美国人稍微有点偏执，一个简单的词汇后边往往是大概一页A4纸写出的解释），因为语言的魔力，我们可以用一个简短的词汇来表达丰富的、有诸多条件的一件事务或者一个事件。所以，当你了解到每一个词汇后边代表的意思后，在你和其他牌手交流的时候你会养成一种说话严谨，滴水不漏的习惯，这对你将来应付你的妻子或者上司是很有好处的（千万别让你的女朋友打牌，为什么后边我会专门来讨论）。

新晋的牌手，往往在看到规则板块里边的问答的时候无所适从，因为里边说的是什么完全不能理解，想象一下，一个人热切地想要加入一个谈话，但是突然发现他们说的什么你完全不能理解——这是个什么状况吧。

新作游戏发售表

今年的"五·一"期间来临，游戏发售表上也迎来了新的推出时期。近期最引人关注的新作毫无疑问是PS3和Xbox360上的美版大作《横行霸道4》，EA和Take Two的并购之争使这款原本就人气绝顶的游戏变得更加抢眼。NDS近期新作较多，《太鼓达人DS》《召唤之夜》《高达之纹章》等都是注目之作，玩家们不妨留意。 □责编/菁子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
4月29日			
行星竞速	Riding Star	RAC	Valcon Games
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月6日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
5月13日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
5月15日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
老虎机UP核心10 马赫GOGOGO2	スロッターUPコア10 マッハGOGOGO2	TAB	DORASU
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月22日			
老虎机UP狂热10 特别先驱3	スロッターUPマニア10 パイオニアスペシャル3	TAB	DORASU
5月26日			
福特赛车	Ford Off Road Racing	RAC	Empire
5月29日			
不思议游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	AVG	IDEA FACTORY
D.C.II Plus Situation	D.C.ダ・カーポII プラスシチュエーション	AVG	角川书店
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	AVG	角川书店
Mana-Khemia2坠落学园与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	RPG	GUST
狂热节拍IIDX14 GOLD	ビートマニアIIDX14 GOLD	RAG	KONAMI
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
茜色之坂Parallel	あかね色に染まる坂 ぱられる	AVG	GN Software
Hoshiful星降之街	ほしフル 星の降る街	AVG	Piacci
花宵传奇 爱与哀 为君咏叹调	花宵ロマネスク 爱と哀しみ それは君のためのアリア	SLG	MMV
终末少女幻想Alicematic Apocalypse	终末少女幻想アリスマチックApocalypse	AVG	Russell
6月3日			
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月5日			
山佐Digi世界合作SP 弹子山脊赛车	山佐Digiワールド コラボレーションSP パチスロリッジレーサー	TAB	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月17日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
ARIA起源 蓝色行星的天空	ARIA The ORIGINATION 苍い惑星のエルシエロ	AVG	Alchemist
SUN SOFT合集	サンソフトコレクション	FTG	SNK Playmore
格斗之王98终极之战	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98アルティメットマッチ	FTG	SNK Playmore
战国BASARA X	战国BASARA X	FTG	CAPCOM
必胜弹子Vol.12新世纪福音战士 使徒再临	必胜パチンコVol.12新世纪エヴァンゲリオン 使徒、再び	TAB	D3 Publisher
L季节2看不见的记忆	Lの季节2 Invisible Memories	AVG	5pb
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
虚幻勇士 追求无限	Code Lyoko：Quest for Infinity	AVG	Game Factory
Popcap热门游戏集Vol.2	PopCap Hits Vol.2	ETC	Popcap Games
7月10日			
女神异闻录4	ペルソナ4	RPG	ATLUS
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
太空黑猩猩	Space Chimps	AVG	Brash
7月24日			
白银太阳 未来契约	白银のソレイユ Contract to Future	AVG	Russell
7月31日			
银之月食	银のエクリプス	AVG	Nine's fox
7月发售预定			
秘密游戏 杀手女王	シークレットゲーム KILLER QUEEN	AVG	Yeti
秋之回忆6 T-wave	メモリーズオフ6 トライアングル・ウェーブ	AVG	5pb
8月发售预定			
汉娜・蒙塔娜 万众瞩目全球巡演	Hannah Montana：Spotlight World Tour	ACT	Disney
疯狂美式橄榄球09	Madden NFL 09	SPG	EA
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
9月发售预定			
怪物实验室	Monster Lab	SLG	Eidos
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
2008年发售预定			
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets

Wii

中文名	原名	类型	厂商
5月1日			
林克的弓箭训练+Wii Zapper	リンクのボウガントレーニング+Wiiザッパー	STG	任天堂
职业棒球 家庭竞技场	プロ野球 ファミリースタジアム	SPG	NBGI
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月6日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
轰隆魔块	Boom Blox	PUZ	EA
犬之岛	The Dog Island	AVG	Ubisoft
叛乱袭击者 夜鹰行动	Rebel Raiders：Operation NightHawk	SLG	Jack Of All
急速赛车	Speed Racer	RAC	Warner
5月12日			
守卫城堡	Defend Your Castle	ACT	XGen Studios
迷失之风	LostWinds	AVG	Frontier
大联盟饮食游戏	Major League Eating：The Game	SPG	Mastiff
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月20日			
后院棒球2009	Backyard Baseball 2009	SPG	Atari
5月22日			
动物奇想天外 在谜之乐园拍独家照片	どうぶつ奇想天外！谜の乐园でスクープ写真を激写せよ！	AVG	SUCCESS
Wi-Fi对应 严选桌面游戏Wii	Wi-Fi对应 严选テーブルゲームWii	TAB	HUDSON
5月27日			
小死神2邪恶的根源	Death Jr.：Root of Evil	ACT	Eidos
急救英雄	Emergency Heroes	RAC	Ubisoft
5月29日			
家庭教练员	ファミリートレーナー	ETC	NBGI
6月2日			
神奇世界游乐园	Wonderworld Amusement Park	SLG	Majesco
6月3日			
坎贝拉猎鹿	Cabela's Trophy Bucks	ACT	Activision
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那・琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
古怪赛车 冲撞	Wacky Races：Crash & Dash	RAC	Eidos
6月5日			
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA
6月17日			
养猫物语	Purr Pals	ETC	Crave
6月19日			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
6月22日			
摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
6月23日			
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Games
6月24日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	ATARI
大沙滩运动	Big Beach Sports	SPG	THQ
美国铁人料理 顶级烹饪法	Iron Chef America：Supreme Cuisine	SLG	Destineer
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月26日			
多卡波王国 for Wii	ドカポンキングダムfor Wii	TAB	STING
神乐传说 拉塔托斯克的骑士	テイルズオブシンフォニア ラタトスクの骑士	RPG	NBGI
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月10日			
生化危机0	バイオハザード0	ACT	CAPCOM

PS3

4月29日			
★横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
铁人	Iron Man	ACT	SEGA
5月15日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月20日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
怪物也疯狂 严重危害	Monster Madness：Grave Danger	ACT	South Peak
歌星	Singstar	RAG	SCE
5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	FPS	Activision
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
5月29日			
战斗幻想曲	バトルファンタジア	FTG	Arc System
6月3日			
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
乐高印第安那·琼斯 原创历险	LEGO Indiana Jones：The Original Adventures	AVG	Lucas Arts
6月5日			
龙珠Z爆发	ドラゴンボールZ バーストリミット	FTG	NBGI
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
6月12日			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
6月23日			
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
上旋高手3	Top Spin 3	SPG	2K Sports
6月24日			
地狱男爵 恶魔科学	Hellboy：The Science of Evil	ACT	KONAMI
霸王 地狱重生	Overlord：Raising Hell	AVG	Codemasters
WALL-E	WALL-E	ACT	THQ
6月29日			
吉他英雄 空中铁匠乐队	Guitar Hero：Aerosmith	RAG	Activision
7月1日			
罪恶旧金山	Hei$t	ACT	Codemasters
7月7日			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
7月15日			
美国大学橄榄球09	NCAA Football 09	SPG	EA
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI
8月发售预定			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft

XBOX360

4月21日			
街球手 被选中的人	NBA Ballers：Chosen One	SPG	Midway Games
4月29日			
★横行霸道4	Grand Theft Auto IV	RAC	Rockstar
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月12日			
印地500赛车 进化	Indianapolis 500 Evolution	RAC	Destineer
5月13日			
致命捕捉 阿拉斯加风暴	Deadliest Catch: Alaskan Storm	SLG	Greenwave
5月14日			
希魔复活	Bionic Commando Rearmed	ACT	CAPCOM
5月15日			
纳尼亚传奇2凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	AVG	Disney
5月19日			
2008欧洲足球锦标赛	UEFA Euro 2008	SPG	EA
5月27日			
深入敌后 雷神战争	Enemy Territory：Quake Wars	FPS	Activision
猩猩万岁	Hail To The Chimp	ACT	Gamecock
6月3日			
伯恩的阴谋	The Bourne Conspiracy	ACT	Vivendi Games
极速房车赛	Grid	RAC	Codemasters
神奇绿巨人2008	The Incredible Hulk（2008）	ACT	SEGA
功夫熊猫	Kung Fu Panda	ACT	Activision
忍者外传II	Ninja Gaiden II	ACT	TECMO
6月9日			
唐金出品 荣誉拳击手	Don King Presents：Prizefighter	SPG	Take-Two
6月10日			
云斯顿赛车09	NASCAR 09	RAC	EA
7月29日			
★灵魂能力4	SoulcaliburIV	FTG	NBGI

NDS

5月1日			
家庭教师HITMAN重生DS炎之命运	家庭教師ヒットマンREBORN！DS炎の运命	RPG	TAKARA TOMY
高达之纹章	エンブレム オブ ガンダム	SLG	NBGI
5月15日			
风之咏叹调迷宫	ダンジョン オブ ウインダリア	RPG	Compile Heart
弧光2意志	ルミナスアーク2 ウィル	RPG	MMV
七色糖果 从TOUCH开始的初恋物语	なないろ★ドロップス タッチではじまる初恋物語	AVG	Media Works
5月22日			
绯色的欠片DS	緋色の欠片DS	AVG	IDEA FACTORY
茶犬的房间DS	お茶犬の部屋DS3	ETC	MTO
幻雾之塔与剑之法则	幻霧ノ塔ト剣ノ锭	RPG	SUCCESS
组建职业棒球队吧	プロ野球チームをつくろう！	SPG	SEGA
黑白棋DS	オセロdeオセロDS	TAB	Mega House
5月29日			
深海水族馆 奇迹的深海	ディープアクアリウム 奇迹の深海	ETC	Ertain
公主的初次登场	お姫さまデビュー	RPG	Cave
前线任务2089疯狂边界	フロントミッション2089ボーダー・オブ・マッドネス	RPG	SQUARE ENIX
僵尸式英语力苏生术ENGLISH OF THE DEAD	ゾンビ式 英語力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD	ETC	SEGA
★无限开拓者 超级机器人大战OG传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	RPG	BANPRESTO
6月5日			
DS山村美纱悬疑剧场 京都杀人事件簿	DS山村美紗サスペンス 京都殺人事件ファイル	AVG	D3 Publisher
99滴泪	99のなみだ	AVG	NBGI
6月12日			
世界围我而转	世界はあたしでまわってる	RPG	Global A
Breath茜色吐息	Breath吐息は茜色	AVG	SUCCESS
魔人侦探食脑奈罗 美食与推理	魔人探偵脳噛ネウロ 推理つきグルメ&ミステリー	AVG	MMV
6月26日			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	狼と香辛料 ボクとホロの一年	AVG	Media Works
秋蝉鸣泣之时绊 第一卷·祟	ひぐらしのなく頃に 绊 第一巻・祟	AVG	Alchemist
窃国头脑大战 信长的野望	国盗り头脳バトル 信长の野望	TAB	KOEI
死神 三度幻影	BLEACHザ・サード・ファントム	RPG	SEGA
The Tower DS	The Tower DS	SLG	Digitoys
魔界战记Disgaea魔界王子与赤色之月	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月	RPG	日本一
7月17日			
★勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエスト V 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX
7月31日			
心跳魔女神判2	どきどき魔女神判！2	AVG	SNK Playmore

PSP

5月1日			
在日本的那个地方	ニッポンのあそこで	ETC	SCE
5月2日			
铁人	Iron Man	AVG	SEGA
5月15日			
死神BLEACH魂之热斗5	BLEACHヒート・ザ・ソウル5	FTG	SCE
5月22日			
大战略VII超越	大战略VIIエクシード	SLG	SS-Alpha
5月29日			
常青之国 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久之仁	RPG	SS-Alpha
秋之回忆	Memories Off	AVG	Cyberfront
秋之回忆2nd	Memories Off 2nd	AVG	Cyberfront
CLANNAD	CLANNAD	AVG	Prototype
瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	RPG	MMV
5月发售预定			
前进！阿源 晚霞木工物语	いくぜっ！源さん 夕焼け大工物语	ACT	Irem
6月19日			
★超级机器人大战A Portable	スーパーロボット大战A ポータブル	SLG	BANPRESTO
6月26日			
水月Portable	水月ポータブル	AVG	GN Software
神曲奏界Polyphonica 0-4话完全版	神曲奏界ポリフォニカ 0-4话フルパック	AVG	Prototype
6月发售预定			
剑与魔法与学园	剑と魔法と学园モノ	RPG	Acquire
2008年发售预定			
★纷争 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	ACT	SQUARE ENIX
★梦幻之星Portable	ファンタシースター ポータブル	RPG	SEGA